WIN EEN VAKANTIE NAAR TENERIFE

1e Jaargang - Nummer 3 - ƒ 7,95 / BFR 159

HOOG Spel

ELVIRA PRIJSVRAAG

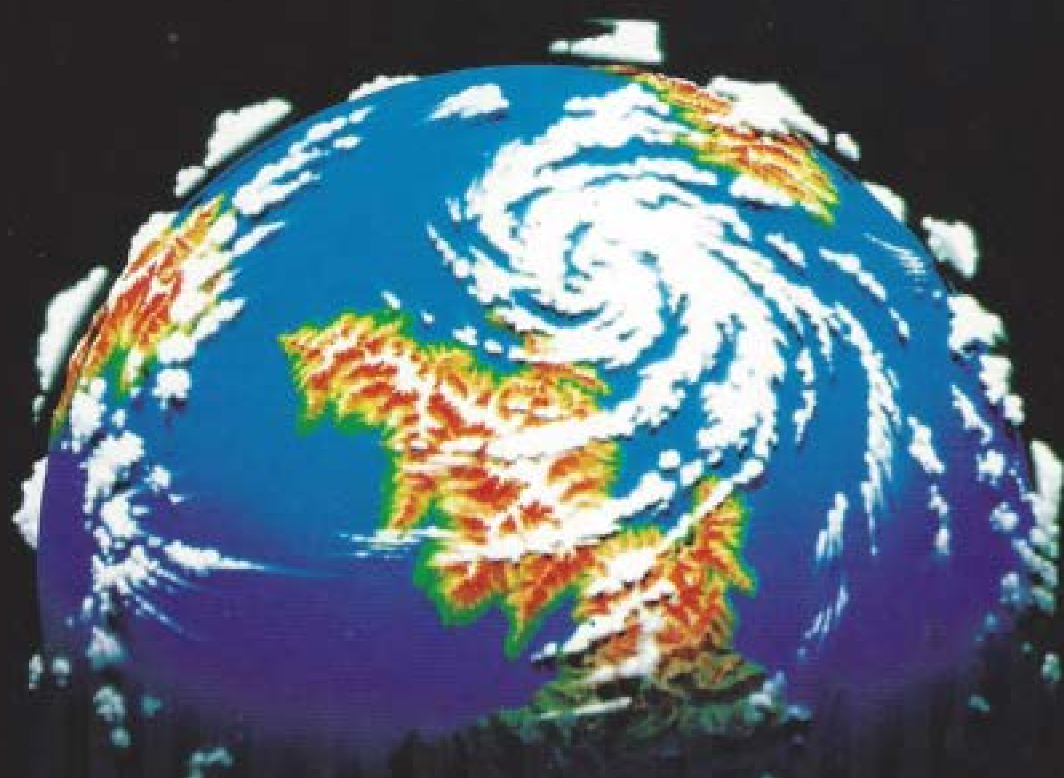


SPELSOFTWARE VOOR:

- AMIGA
- ATARI ST
- C 64
- MS-DOS
- MSX
- NINTENDO
- LYNX
- SEGA

ADVENTURE TIPS - KING'S QUEST 5 - ROBOCOP 2 - POWERMONGER - WONDERLAND

THE MOST ADVANCED SOFTWARE ENTERTAINMENT EXPERIENCE



SimEarth™

Van de makers van Sim City nu de ultieme simulatie: de Aarde
SIM EARTH: het planetaire spreadsheet

Leverbaar voor MS-DOS & Macintosh.
Amiga, Amiga CDTV en Atari ST: eind 1991.

Distributie Nederland: HomeSoft
Küppersweg 63
2031 EB Haarlem
tel.: 023-311241
fax: 023-318488

...variety of graphs and information windows reveal every detail of your planet.

...an infinite number of worlds. Take over existing planets, or create new, randomly generated worlds.

Control your planet's Geosphere, Atmosphere, Biosphere and Civilizations.

Place life-forms on the land and in the seas. Put various levels of civilization where you want them. Use special Terraforming Tools to change an inhospitable world into a paradise.

Unleash volcanoes, earthquakes, meteors, tidal waves, and other natural (and unnatural) powers to reshape your planet.

View the entire world as either a flat projection or a spinning globe. Multiple maps track everything from continental drift to biological diversity. Close-up views, for inspecting and modifying planets, display climate, life, and data layers.

- Promote life
- Move mountains
- Create and destroy continents
- Terraform hostile worlds

- Influence evolution
- Cultivate intelligent life-forms
- Create civilized dinosaurs, mollusks, mammals, and more

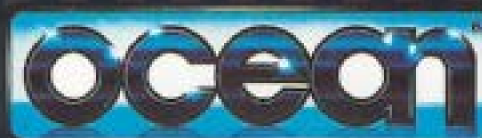
- Guide your intelligent species through the trials of war, pollution, famine, disease, global warming, and the greenhouse effect.

De Levende Planeet

Gebaseerd op de Gaia hypothese van James Lovelock is de aarde in Sim Earth een complex levend organisme.

Distributie België: T.S.D
Küppersweg 65
2031 EB Haarlem
tel.: 023-319273
fax: 023-310400





COLOFON

Hoog Spel is een uitgave van Rangeela BV

Hoofdredacteur:
Max Berber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam
Fax 020-6120053

Medewerkers:
Helen Balens, Harry d'Emme, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Bas Jansen, Ghlen Livid, Frans van Lunteren, Peter Nouzo, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riel, Mart Wils

Vormgeving:
Eddie Aarts, Fonts + Files, Haarlem

Lithografie en druk:
van Tongeren Repro, Haarlem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts

Advertentie exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam
Faxnr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour envelope is bijgesloten.

Voorpagina: Robocop 2 (Ocean)

VAN DE EINDREDACTIE

In dit nummer van Hoog Spel een hoop nieuws, met name de verslaggeving van de CES in Las Vegas bevat wat fraaie wetenswaardigheden. Ook zal een aantal recensies menigeen met de oren doen klapperen; waar menig buitenlands blad razend enthousiast is, zijn onze recensenten wat koeler ingesteld.

Misschien komt dat door de landaard, misschien ook wel door het feit dat met name Engelse bladen spellen recenseren die nog niet af zijn. Iets wat steeds vaker voorkomt is de discrepantie tussen het besproken spel en de versie die men koopt. Neem nu '*Powermonger*', in de Engelse recensies werd gesproken over een kaart welke gekanteld en beeldvullend gemaakt kan worden. In de uiteindelijke versie komt deze kaart wel voor doch de hiervoor beschreven opties zijn niet aanwezig. En om even terug te komen op '*Secret Weapons of the Luftwaffe*' van Lucasfilm waar ik het de vorige keer over had, dat spel is nu uitgesteld tot juli 1991.

Bij arcade actie spellen komt het steeds vaker voor dat het besproken spel als moeilijk doch speelbaar bestempeld wordt, terwijl de aangeschafte versie door de hoge moeilijkheidsgraad botweg onspeelbaar blijkt te zijn.
De verklaring hiervoor is vrij eenvoudig. Evenals testers bij de softwarehuizen worden recensenten op een gegeven moment zó goed dat een voor u en mij moeilijk spel voor hen normaal te spelen is. Van de kant van de testers resulteert dat in vragen aan de programmeurs de spellen nog moeilijker te maken - "tweeking" wordt dat genoemd -, de recensenten groeien mee en vinden de spellen pittig maar niet goed. Wanneer u of ik dan zo'n spel inladen komen we niet verder dan het tweede scherm (u misschien dan, ik zeker niet).

Hetzelfde geldt voor adventure games. Bas Jansen, onze adventure expert, vindt 'King's Quest 5' te gemakkelijk. Toen ik deze kritiek tijdens ons bezoek aan de CES voorlegde aan Ken Williams, de directeur van Sierra On-Line, werd dit volmondig beaamd. Volgens Williams is dit opzettelijk gedaan. Hij stelt dat Sierra 80% van de adventure markt in handen heeft in Amerika en dat wanneer iemand aan adventures wil beginnen automatisch een Sierra adventure gekocht wordt.
Aangezien de Sierra adventures ondertussen zeer moeilijk geworden zijn, bevalt het spel de consument niet en verliest Sierra een potentiële klant voor later. Om die reden heeft men 'King's Quest 5' zo eenvoudig gemaakt. Williams was het wel met mij eens dat dat eigenlijk op de verpakking kenbaar had gemaakt moeten worden. "Rise of the Dragon al gespeeld?" vroeg hij vervolgens grijnzend.

Hoog Spel ondergaat langzaam kleine wijzigingen, we leren iedere keer weer en de vele brieven die we ontvangen helpen ons daarbij. Zo zullen we met ingang van nummer 4 op veler verzoek ook Belgische verkoopprijzen gaan vermelden.
Tot die tijd vindt u op de brievenpagina een tabel met deze prijzen.
Eveneens wordt op dit moment gewerkt aan een overzicht van alle spelsoftware leveranciers in de Benelux; bij deze roep ik iedere importeur/distributeur/fabrikant op zich te melden zodat we eindelijk eens wat aan uw klacht dat zo weinig software te koop is, kunnen doen.

De hoeveelheid verkrijgbare software valt overigens nog wel mee, denk ik. Wanneer ik naar de catalogi van HomeSoft en Computer Collectief kijk zijn er redelijk wat titels leverbaar. Ook de catalogus van TSD welke voornamelijk in België opereert is zeer uitvoerig. In België zijn een viertal importeurs druk bezig, dus er komt wel degelijk software de Benelux in. En u kunt altijd deze importeurs bellen om te vragen waar bij u in de buurt hun software te koop is. Laat me eens weten wat uw ervaringen zijn, misschien wordt uw schrijven wel de brief van de maand!

Tot slot, de nieuwtjes op pag. 12, 24 en 48 schijnen sommige lezers in verwarring te brengen. Men denkt te maken te hebben met recensies, wat dit echt niet zijn. Meestal geven we in het kort weer wat een fabrikant mededeelt of geruchten die we gehoord hebben. Van recensies is derhalve geen sprake!

Hopelijk geniet u ook deze keer weer net zoveel van Hoog Spel als wij bij het vervaardigen ervan. En u weet, heeft u suggesties of kritiek: klim in de pen of tekstverwerker en laat het mij weten.

IN DIT NUMMER ONDER ANDERE

SUPER PRIJSVRAAG

Het derde en laatste deel van onze superprijsvraag waarin u een vakantie naar Tenerife kunt winnen. Opnieuw is de hoofdprijs voor deze maand een Atari Lynx.
pagina 22.



SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS

MicroProse waagt zich op het glibberige pad van adventures. Hun eerste poging belooft veel goeds voor de toekomst. Hoog Spel heeft de primeur.
pagina 58.



POWERMONGER

We hebben er lang op moeten wachten, maar hier is het dan. Kan Bullfrog het succes van 'Populous' herhalen? Het antwoord op deze prangende vraag leest u op
pagina 5.



ADVENTURE RUBRIEK

Zoals in het vorige nummer beloofd, heeft Hoog Spel met ingang van dit nummer een echte adventure rubriek. Ghlen Livid helpt u uit benarde situaties.
pagina 54.



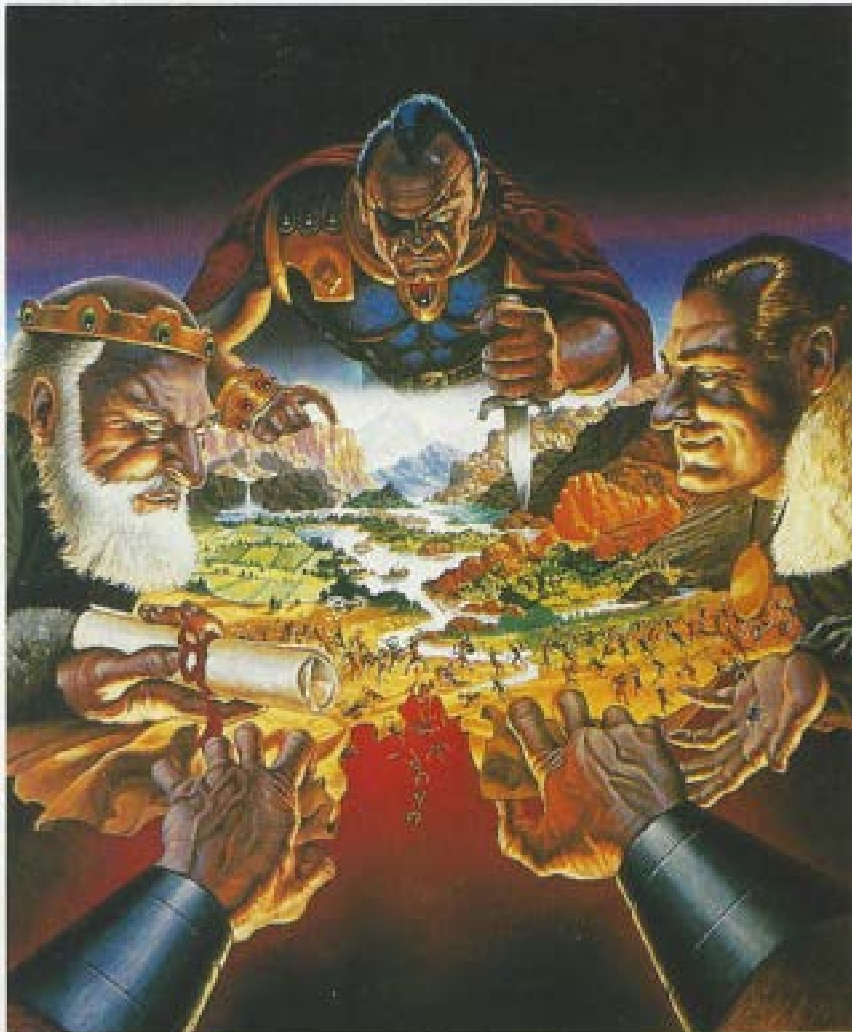
VERDER IN DIT NUMMER

IN DIT NUMMER GERECENSEERD

TITEL	PAG	AMI	AST	C64	IBM	MSX	LNX	NES	NGB	SMD	SMS
Badlands	46	X	X	X							
Battle command	30	X	X	V	V						
Chase H.Q. 2	47	X	X	X							
Chessmaster	53	X	V	X	X						X
Covert Action	26				X						
Dark Spyre	38				X						
Elvira, Mistress of the Dark	42	X	X		X						
Fester's Quest	52						X	X			
Gates of Zendocon	50										
King's Quest 5	31				X						
Lightspeed	36										
Links	18				X						
M.U.D.S	14	X	X		X						
Narc	27	X	X	X							
Narco Police	28	X	X	X	X	X					
Pang	11	X	X	X							
Powermonger	5	X	X		V						
Puzznic	7	X	X	X		X					
Quest for glory 2	33				X						
Rise of the Dragon	21				X						
Road Blasters	51						X				
Robocop 2	34	X	X	X				V	V		
Shanghai	51						X				
Slime World	50						X				
Speedball 2	44	X	X								
Spellbound	8	X	X								
Spellcasting 101 Sorcerers get all the girls	58				X						
Superskweek	45	X	X	X							
Sword of Sodan	40									X	
Total Recall	23	X	X	X							
Toyota Celica	10	X	X	X							
Teenage Mutant Hero Turtles	37	X	X	X	X						
Teenage Mutant Hero Turtles	52							X			
Wing Commander	57	V			X						
Wonderland	19	V	V		X						
Wrath of the Demon	56	X	V	V	V			V			
Z-Out	9	X	X								

X = nu leverbaar V = nog niet verschenen * = in vorige Hoog Spel gerecenseerd
Verklaring gebruikte afkortingen:
AMI = Amiga AST = Atari ST C64 = Commodore 64 IBM = IBM/MS-DOS MSX = MSX LNX = Atari Lynx
NES = Nintendo Entertainment System NGB = Nintendo Gameboy SMD = Sega Megadrive SMS = Sega Master System

PowerMongeR



Het koninkrijk Miremer, waarover u in betere tijden de scepter zwaaide, is door een zware aardbeving van de kaart geveegd. Slechts een handjevol onderdanen bleef een triest lot bespaard. Na een wekenlange zwerftocht over woeste oceanen heeft u eindelijk een nieuw onderkomen gevonden voor uzelf en de weinigen die de natuurramp hebben overleefd.

LAND IN ZICHT

Nadat de woeste golven het wrakke scheepje op een strand hebben gekwakt, gaan de verkenners op pad. Zij komen terug met het nieuws dat het ontdekte land nog vruchtbaarder is dan in uw stoutste dromen. Maar het land is al bewoond. Krijgsheren hebben her en der nederzettingen gesticht, welke ze op feodale wijze besturen. Het makkelijkst zou natuurlijk zijn om uzelf bij de eerste de beste dictator te melden en verder door het leven te gaan als zijn vazal.
Gezien uw vroegere maatschappelijke positie is dit een weinig aantrekkelijke optie. Niet alleen bent u gewend zelf de lakens uit te delen, maar bovendien geven de huidige heersers zich over aan hun tirannieke neigingen.
Met het laatste beetje waardigheid dat u rest is het besluit om zelf de macht te grijpen en de huidige bevolking een betere toekomst te bieden snel genomen.
U bent vast besloten over een nieuw rijk te heersen of strijdend ten onder te gaan.

KAPERS OP DE KUST

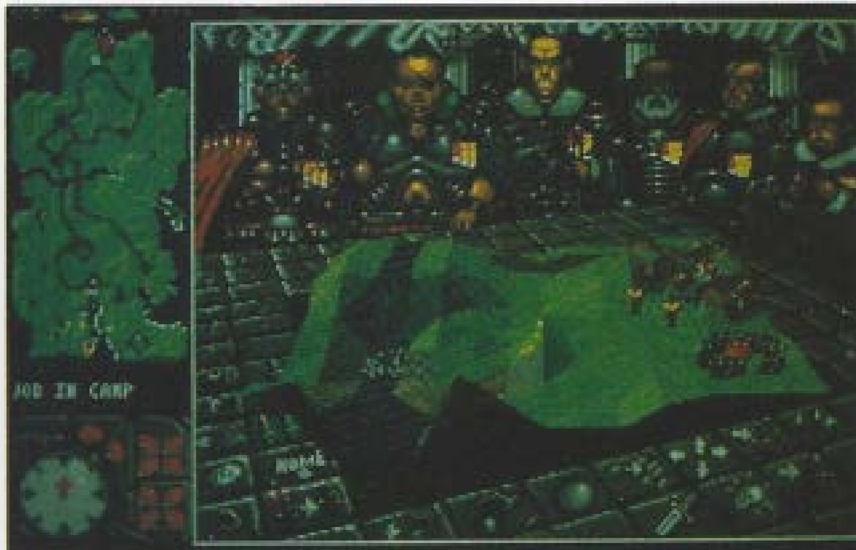
Om dit doel te bereiken zult u zich moeten verzekeren van de loyaliteit van de inwoners. Dit kan gebeuren door het gebruik van diplomatie of met wapengekletter, maar dit laatste is niet van gevaar ontbloot.
De bevolking mag dan wel niet uit getrainde soldaten bestaan, doch geheel weerloos is men niet.
Ook wordt het land regelmatig aangevallen door andere stammen. Deze aanvallers moeten worden bewogen zich bij u aan te sluiten.
Als ze weigeren dienen ze in de pan gehakt te worden.
Een andere weg naar uw nieuwe troon is er helaas niet. Tijdens de veldtocht zult u moeten zorgen voor voldoende voedsel voor de troepen, maar ook de bevolking mag niet worden vergeten.
U zult dus steeds de afweging moeten maken tussen eigenbelang en welzijn van de bevolking.

GEEN POPULOUS 2

Tot zover het achtergrondverhaal bij 'Powermonger', het nieuwste spel van "Bullfrog".

Het is overduidelijk dat 'Powermonger' is gemaakt door hetzelfde team dat 'Populous' baarde. Het is echter geen vervolg op het eerdere succes. (De fans van 'Populous' moeten nog even geduld hebben. Er wordt aan 'Populous 2' gewerkt, doch dit spel zal zeker niet voor het einde van dit jaar klaar zijn.)

Uiterlijk lijkt dit spel zeer sterk op 'Populous'. Rondom het centrale gedeelte van het beeldscherm is een aantal "icons" gegroepeerd waarmee het hele spel bestuurd kan worden.
Het getoonde landschap kan worden gedraaid, zodat men ook kan zien wat zich achter een berg bevindt. Bovendien kan men het landschap in verschillende stappen vergroten en verkleinen.



VEEL DETAILS

Het is goed merkbaar dat de ontwikkeling van 'Powermonger' ruim een jaar in beslag heeft genomen.
De wereld waarin de gebeurtenissen zich afspelen is zeer gedetailleerd, terwijl bepaalde beslissingen meer gevolgen kunnen hebben dan men in eerste instantie denkt.

Zo heeft iedereen die in dit spel rondloopt een eigen naam, leeftijd, gezondheidstoestand en beroep. Afhankelijk van deze gegevens zullen de bewoners in hun levensonderhoud voorzien als visser, houthakker, mijnwerker, schaapherder of soldaat. De produktie die ze leveren is afhankelijk van hun gezondheid en leeftijd, terwijl hun beroep afhangt van hun woonplaats. Een herder die het ruime sop kiest zal zijn schaapjes nu eenmaal niet lang op het droge hebben, hij kan beter visser worden.

WILLY WORTEL

Belangrijk voor de landbouw is het verloop van de seizoenen. In het voorjaar wordt gezaaid en in de winter valt er weinig te doen. Hoewel, elke nederzetting bevat een werkplaats waar de bevolking uitvindingen kan doen.
Een ideale bezigheid voor de lange wintermaanden dus.
De speler kan na het veroveren van een nederzetting ook zelf opdracht geven om aan het uitvinden te slaan. Het soort

uitvindingen dat gedaan wordt is afhankelijk van een aantal factoren. Om te beginnen speelt de gemoedstoestand van de koning in spé (vredelievend, neutraal of agressief) een belangrijke rol. Onder een vredelievende leider zullen gereedschappen worden geproduceerd, terwijl een agressieve houding zal leiden tot het uitvinden van wapens. Ook belangrijk is de plaats van handeling. Uitvindingen in een gebied waar een mijn te vinden is zullen kanonnen of zwaarden opleveren, terwijl de kust de uitvinding van een boot waarschijnlijk maakt.


Het Bullfrog-team

COMMANDO'S

Langs de rand van het beeldscherm staan de pictogrammen om het spel te besturen. Via deze opties kan men manschappen opdracht geven een nederzetting aan te vallen, voedsel en/of goederen buit te maken, nieuwe recruten te ronselen en uitvindingen te doen. Daarnaast kan men besluiten handel te drijven of een poging te doen tot het sluiten van een alliantie.
Tevens kan men informatie opvragen over hetgeen op de kaart wordt aangewezen. Deze informatie kan - afhankelijk van uw wensen - zeer gedetailleerd zijn, zelfs tot bomen en schapen aan toe.
Een belangrijke keuze is het bepalen of men de vijand agressief of juist vredelievend bejegent. Deze houding heeft zeer veel invloed op de rest van de gebeurtenissen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts/Bullfrog
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00
Atari ST ƒ 119,00

Een MS-DOS versie is in ontwikkeling

Importeur: Homesoft

HANDLANGERS

Door het verslaan van een vijandelijk leger worden (maximaal vijf) kapiteins krijgsgevangen genomen. In ruil voor hun leven onderwerpen zij zich aan uw gezag.
Hierdoor is het mogelijk een aantal bezigheden tegelijkertijd op verschillende plaatsen te laten uitvoeren. Zo kan men zelf verdergaan met het veroveren van gebied terwijl een andere kapitein manschappen ronselt, nummer twee zijn ondergeschikten laat uitvinden en nummer drie als spion in het vijandelijke kamp probeert te infiltreren.

De communicatie verloopt via postduiven, dus afhankelijk van de afstand die deze boodschappers moeten overbruggen, kan het even duren voor uw bevelen worden opgevolgd.
Een duif kan zelfs worden neergehaald door een welgemikt schot van een vijandelijke soldaat.

WINST OF VERLIES

Het beeldscherm toont voortdurend een weegschaal waaraan u kunt zien welke partij aan de winnende hand is.
Als de schaal voldoende naar uw kant is doorgeslagen kunt u de actie op het huidige eiland beëindigen.
Hierna kan het volgende van de in totaal 195 gebieden worden bezocht.

Daar begint u dan weer opnieuw, vreemd genoeg zonder de gevangen genomen kapiteins, veroverde wapens en onder de bevolking gerecruteerde medestanders.
Naarmate men verder doordringt in het spel wordt het uitstippelen van een goede tactiek steeds belangrijker.
Ook strategisch inzicht speelt een belangrijke rol in het spel.

2 SPELER-OPTIE

Via een modem of een zogenaamde nul-modem kabel kunnen twee machtswellustelingen het tegen elkaar opnemen.



'Powermonger' is een spel waaraan goed is te zien dat "Bullfrog" het werk serieus neemt. Het oog voor detail is bewonderenswaardig. Het landschap is uiterst fraai weergegeven. Op het moment dat de lente aanbreekt ziet men de sneeuw op de kale weilanden smelten en de gewassen ontspruiten. Bomen worden gekapt en kleine vissersbootjes varen af en aan. 's Winters wordt het uitzicht bijna geheel ontnomen door woeste sneeuwstormen en in de herfst valt de regen met bakken tegelijk omlaag.

Ook het geluid is bijzonder fraai afgewerkt, zowel op de Amiga als de Atari ST versies die ik heb bekeken.
Zo wordt het wapengekletter luider naarmate men inzoomt op de kaart.
De geluidseffecten geven bovendien belangrijke aanwijzingen tijdens het spelen. Het geluid van verschrikt opvliegende vogels betekent vaak dat een vijandelijk leger probeert uw troepen te besluipen.

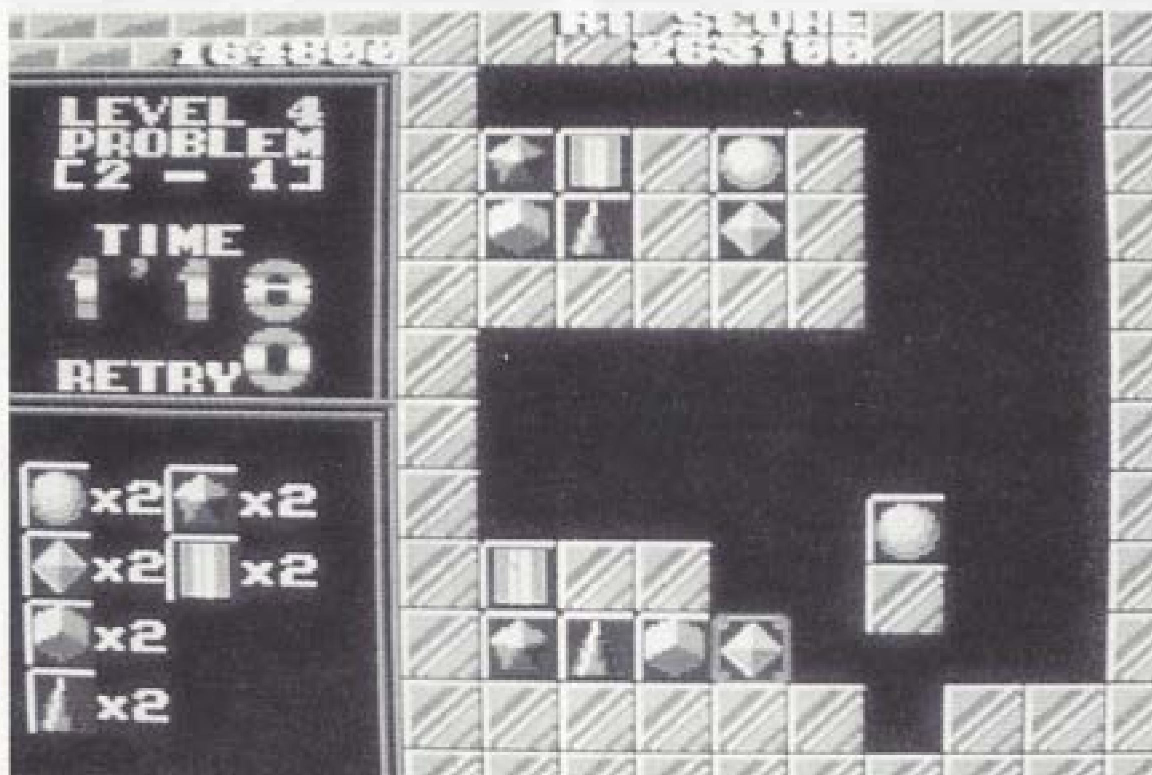
Irritant bij het aanklikken van het statusrapport van een kapitein is dat meestal twee vensters tegelijk worden geopend, die dan allebei weer moeten worden gesloten.
Ook het sluiten van een venster met informatie over bijvoorbeeld een nederzetting verloopt niet altijd vlekkeloos. Regelmatig gebeurt het dat niet het venster gesloten wordt, maar dat één of meerdere nieuwe vensters worden geopend. Deze hebben dan betrekking op gebouwen, mensen of voorwerpen die zich onzichtbaar achter het huidige venster bevinden.

Ondanks het duidelijke vakmanschap waarmee 'Powermonger' in elkaar gestoken is, moet ik eerlijk bekennen dat ik bij het spelen ervan door hetzelfde gevoel werd bekropen als bij 'Populous'. De bewondering voor het spel sloeg na een uurtje spelen om in verveling. Er is weliswaar veel te doen, maar het ontbreekt in mijn ogen aan voldoende afwisseling.
'Powermonger' kan mij simpelweg niet genoeg boeien om een poging te ondernemen het uit te spelen.

Mart Wills

PUZZNIC

Na het spel *'Plotting'* brengt Ocean een nieuw puzzelspel met blokjes uit. Opnieuw is dit een licentie van een tamelijk onbekende Taitospeelkast uit de hallen.



C64

De graphics en het geluid zijn niet bijzonder te noemen, maar voor dit soort spellen is dat natuurlijk ook niet echt nodig. Ik vond *'Puzznic'* wat beter dan *'Plotting'* maar doordat de velden steeds hetzelfde blijven, heb ik toch zo mijn bedenkingen wat betreft de uitdaging op lange termijn.
Helaas ontbreken bij *'Puzznic'* de mogelijkheid om eigen velden te ontwerpen en de directe confrontatie tussen twee spelers, zoals dat in *'Plotting'* wel mogelijk was.
Het enige wezenlijke verschil tussen *'Puzznic'* op de C64 en op Amiga en Atari ST is het aantal van 9 levens in plaats van 4.

Frans van Lunteren

PUZZELEN

Was het in *'Plotting'* de bedoeling om de blokjes weg te schieten, ditmaal moeten ze worden verschoven.

Wanneer twee of meer blokjes met een identiek symbool elkaar horizontaal of verticaal raken, lossen ze op als sneeuw voor de zon. Eventueel erboven liggende blokjes tuimelen omlaag, waardoor een kettingreactie van verdwijnende en vallende blokken kan ontstaan. Zodra men erin is geslaagd alle blokken te verwijderen wordt men naar het volgende niveau getransporteerd.

Het geheel wordt aanzienlijk moeilijker gemaakt door het feit dat de blokken uitsluitend naar links of naar rechts kunnen worden verschoven. Wanneer een blokje hierbij over een gat wordt heengeschoven grijpt het fenomeen zwaartekracht onverbiddelijk in.

Bovendien tikt de klok onverbiddelijk voort. Wanneer de teller 0 bereikt heeft, is men één van de beschikbare levens kwijt. Zodra men ziet dat het veld na een foutje niet meer kan worden opgelost, kan men datzelfde veld nogmaals proberen. De blokken worden in hun startpositie teruggelegd, maar de tijd blijft gewoon doorlopen. Per leven heeft men twee mogelijkheden het veld te herstarten.

144 VELDEN

De eerste niveaus zijn bedrieglijk eenvoudig, maar al snel blijkt denkwerk vereist te zijn doordat andere elementen worden geïntroduceerd.
Zo komen er bewegende platformen voor, maar ook gaten in de vloer. Helemaal moeilijk wordt het wanneer drie blokjes tegelijk moeten worden samengebracht.

Het spel telt 8 niveaus, bestaande uit 36 afzonderlijke sub-levels van elk 4 puzzelvelden. Zodoende zijn er in totaal 144 puzzels voorhanden.

De manier waarop men van het ene naar het andere niveau gaat, doet enigszins denken aan het spel *'Out Run'*, in die zin dat men zelf een route kan kiezen naar het laatste niveau. Niveau 1 splitst zich hiertoe op naar twee nieuwe niveaus, niveau drie bevat 8 niveaus, etc.
Door deze keuzemogelijkheid kunnen velden waarvoor u met de beste wil ter wereld geen oplossing kunt verzinnen, vermeden worden en houdt u toch de kans om het laatste niveau te bereiken.

Overigens kunnen de eerste 6 niveaus vrij worden gekozen door de speler. De laatste twee niveaus zullen geheel op eigen kracht gehaald moeten worden.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
C64 cass ƒ 39,95
C64 disk ƒ 59,50
Importeur: Homesoft

AMIGA/ATARI ST

Beide versies zijn identiek. In tegenstelling tot de C64 versie moet men het op de 16-bit machines doen met slechts 4 levens. Wel kan het spel per leven 2 maal herstart worden.

De puzzels beginnen zeer eenvoudig. Op de eerste paar velden kan eigenlijk niet eens worden gesproken van puzzels. Het is slechts een kwestie van steeds twee dezelfde blokken tegen elkaar schuiven om het veld door te wandelen.
Al snel wordt het echter moeilijker. Voor men het weet heeft het verschuiven van een blok dermate catastrofale gevolgen dat het oplossen van de puzzel onmogelijk geworden is.

Ondanks het feit dat ik *'Puzznic'* een leuk spel vind, betwijfel ik of ik het - na het oplossen van alle puzzels - nog vaak uit de kast zal halen. Het grote nadeel is namelijk dat de indeling van de velden altijd hetzelfde is, dus na het oplossen van een puzzel verdwijnt wat mij betreft de uitdaging.

Helen Balens

Net op het moment dat leermeester Poinat de Wijze U de laatste magische regeltjes probeert bij te brengen is hij zo onbeleefd zich te laten kidnappen door zijn boosaardige stiefbroer Krookoose. En daarmee is meteen uw promotie tot volwaardig magiër op de tocht komen te staan.



In de kelder van Poinat's huis bent u bezig voor de vierde maal een brouwsel te verknoeien. Weliswaar wordt u af en toe bijgestaan door uw tweelingbroer Cerrorap maar die komt en gaat wanneer hij wil. Geconcentreerd roert u in de grote ketel terwijl Poinat u met wijze raad terzijde staat.

Geen van allen ziet u de groene rook die langzaam onder de deur door kruipt.

Plots staat daar Krookoose; voordat iemand iets kan doen versteent hij Poinat met zijn Medusa Magie, verkleint hem tot een pop en verdwijnt - in een grijze wolk.

PANIEK

U onderneemt onmiddellijk de enige juiste actie: U raakt in paniek! Na enige tijd als een kip zonder kop door de kelder gedard te hebben, bedaart u enigszins en ziet een hoopje aarde. Nader onderzoek levert op dat dit soort aarde alleen in de hel voorkomt. Nu weet u tenminste waar Poinat zich waarschijnlijk bevindt.

U besluit op pad te gaan en Poinat te redden. U moet wel, wilt u ooit nog magiër worden.

U kunt zowel alleen alsmede samen met uw tweelingbroer op weg gaan. In het laatste geval dient u een menselijke medespeler te vinden om Cerrorap te besturen.

Voordat uw meester kunt redden dienen acht velden doorgeworsteld te worden.

U begint in de "Forbidden Marshlands", dat gelukkig niet al te zwaar is. Vervolgens komt u terecht in de "Subterranean Slime Pits of Doom" waar een imposante bijenkorf een belangrijke rol speelt.

In "Underground Castle of Confusion" wordt u in de donkere gangen voortdurend bedreigd door vallend gesteente. Maar u dringt verder door in het kasteel tot in de "Dingy Dungeons of Death and Destruction", een gevaarlijk doolhof.

Na het verlaten van het kasteel vervolgt u uw tocht via "Land of the Goblin King", "Island of the Lost Souls" en "Domain of the Ghostly Goings On" totdat u bij de "Gateway to Hell" aankomt. Weet u deze binnen te gaan dan komt u in het laatste veld: "The End".

Aangezien zelfs Psygnosis ervan uitgaat dat u dit veld nooit zult betreden wordt hier niet eens een beschrijving van gegeven.

ALLEEN OP DE WERELD

Zo erg is het nu ook weer niet; u kunt stenen werpen (standaard wapen), rotsen gooien, een muur van vuur of water bouwen en zelfs vliegen. Als uiterste wapen is er de "Starburst" waarmee u in meerdere richtingen schieten kunt. Voor sommige van deze wapens/spreuken moet u over een bepaalde hoeveelheid magie of manna beschikken; manna kunt u onderweg verzamelen door over manna bevattende voorwerpen heen te lopen of door kisten open te maken - eerst de sleutel vinden.

Beschikt u niet over voldoende manna om een spreuk te gebruiken dan kan deze zich tegen u keren. U kunt per speler slechts één voorwerp dragen; in de beste arcade adventure traditie moet u derhalve acties in de juiste volgorde ondernemen.





TWEE SPELERS

Psygnosis raadt aan het spel met twee spelers te spelen, aangezien men dan elkaar kan helpen in moeilijke situaties.
Echter, het is ook mogelijk elkaar overhoop te schieten!

Eerst word ik opgezadeld met 'Shadow of the Beast 2' en dan nu dit weer. Bij deze verzoek ik de geachte eindredactie mij voortaan te vrijwaren van dit soort slappe aftreksels. Wanneer ik *'Wonderboy'* wil spelen kan ik betere versies vinden dat dit. Met *'Spellbound'* bewijst Psygnosis wederom een softwarehuis op z'n retour te zijn.

Harry d'Emme

Ook bij *'Spellbound'* valt weer op hoe slecht - zeker inhoudelijk - de Psygnosis spellen tegenwoordig zijn.

***'Spellbound'* is een middelmatige *'Wonderboy'* kloon. De graphics zijn gewoontjes, muziek ontbreekt tijdens het spel en de geluidseffecten zijn minimaal.**

***'Spellbound'* verveelde me vrij snel, het spel bevat weinig dat kan boeien. Zelfs het spelen met twee spelers, wat in de handleiding zowat verplicht gesteld wordt, voegt weinig toe. Of het moest zijn dat dan twee personen verveeld bezig zijn.**

Hel'en Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Psygnosis
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 79,50
Atari ST ƒ 79,50
Andere versies worden niet verwacht.
Importeur: Onbekend

Z-OUT

Na het redelijk succesvolle 'X-Out' brengt het Duitse softwarehuis Rainbow Arts de opvolger 'Z-Out'. Op de vraag wat er gebeurd was met 'Y-Out' moest men ons het antwoord schuldig blijven.

WAT VOORAFGING

Uitbundig viert de bevolking het succes van de missie 'X-Out' waarin de satelliet van de planeet Alpha Centauri vernietigd is. Maandenlang verkeert men in een staat van euforie, totdat de lange-afstand scanners vreemde signalen opvangen.
Bij nadere bestudering blijken op de planeet Alpha Centauri vreemde dingen aan de hand te zijn; een aanval valt te vrezen.

'Z-Out' is de missie waarin de planeet Alpha Centauri vernietigd dient te worden.
Het hoofdkwartier van de Federatie zoekt een vastberaden held om het ruimteschip te besturen. Wat in het verschiet ligt is onbekend, het enige wat men weet is dat de planeet zwaar verdedigd is.

U neemt de opdracht aan.



BEWAPENING

Gelukkig is uw schip met de meest moderne technologie uitgerust. Standaard beschikt u over een laserstraal; wanneer u de vuurknop ingedrukt houdt wordt energie opgebouwd. Kortstondig indrukken geeft normaal vuur, hoe langer u echter de knop ingedrukt houdt, des te krachtiger wordt het schot.
Bovendien kan dankzij een eenvoudige druk op de knop op auto-fire overgeschakeld worden. Daarnaast kunt u onderweg een zogenaamde "drone" oppikken.
Deze kunt u aan uw schip koppelen of vooruit sturen zodat tegenstanders onderschept worden.
Op hogere niveaus kan de "drone" als een soort vampier de energie van tegenstanders wegzuigen.

Ook kunt u satellieten om uw schip vergaren; evenals de "drone" kunnen deze u tegen vijandelijk vuur beschermen.

Tijdens uw tocht door deze horizontaal scrollende wereld komt u de meest uiteenlopende tegenstanders tegen, welke allemaal zonder pardon weggeblazen dienen te worden. Uiteraard kunt u bonussen oppikken, deze variëren van dubbele schoten en fusiebommen tot vuurwerpers en zogenaamde "creep" bommen.

Mocht de taak ietwat te zwaar lijken dan is misschien wel iemand anders te vinden die uw lot wil delen.
In dat geval spoedt u met twee toestellen door de ruimte op weg naar de planeet, waarbij u elkaar bij kunt staan. Gelukkig is



'Z-Out' is de zoveelste 'R-Type' kloon waarbij het niveau van dat spel bij lange na niet gehaald wordt. Wilt u een goed actie-schietspel dan zijn betere spellen verkrijgbaar. Laten liggen!

Karin de Graaff

Met 'Z-Out' bewijst Rainbow Arts weer eens dat niet altijd in de roos geschoten kan worden. Waren 'The Curse of Ra' en 'Apprentice' zeer fraaie spellen, met 'Z-Out' slaat men behoorlijk de plank mis.

'Z-Out' is een horizontaal scrollend arcade-actie-schietspel, dat nog het meest lijkt op 'R-Type' en 'Nemesis'. In niets echter blijkt dit spel uit. De graphics zijn goed doch niet opzienbarend, de muziek is in orde.

Wat ontbreekt zijn originaliteit en speelbaarheid; 'Z-Out' is veel te moeilijk, het tweede veld is bijna niet te halen, zelfs niet met de ingebouwde auto-fire mogelijkheid. Stond daar nog maar iets tegenover, maar zelfs dat is niet zo.

Vergeten!

Mart Wills



PRODUKT INFO

Fabrikant: Rainbow Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 79,50
Atari ST ƒ 79,50
Importeur: Homesoft

TOYOTA CELICA GT RALLY

Nog maar net bekomen van *'Lotus Esprit'* laat het Engelse softwarehuis Gremlin ons alweer de riemen aangespen voor een nieuwe snelheidstest. Ditmaal niet in een puur arcade-racespel doch in een rally-spel met meer realistische elementen.



WEG VAN DE SNELWEG

Trouwe lezers van Hoog Spel hebben in het vorige nummer de aankondiging van dit spel kunnen lezen. Gremlin lijkt zich geheel te hebben geworpen op racespellen. Vorig jaar verscheen al het briljante *'Lotus Esprit'* (zie Hoog Spel 2), terwijl inmiddels ook nog *'Team Suzuki'* (een motorrace spel) op de markt is gebracht. Voorts is ook al het spel *'Supercars'* aangekondigd.



Momenteel hebben we echter 'Toyota Celica' in onze computer geladen voor een testrit. In dit rally-spel zit men achter het stuur van een Toyota Celica GT4. Dezelfde wagen waarmee David Llewelin uit Wales en de Spaanse coureur Carlos Sainz respectievelijk de Engelse- en de wereldtitel behaalden.

OPTIES

Voordat men de motor start, kunnen de nodige opties worden ingesteld. Zo kan men kiezen voor een automatische versnellingsbak of een handgeschakelde. Ook kan men bepalen of men het spel met muis of joystick wil besturen. Het stuurwiel kan desgewenst automatisch worden gecentreerd of niet. De gevoeligheid waarmee de auto reageert op de commando's kan in drie stappen worden aangepast. De laatste mogelijkheid is meer een grapje van de programmeur. Hiermee kan de besturing omgedraaid worden, waardoor de wagen dus links tegen een huis vliegt wanneer men naar rechts stuurt. Deze instellingen kunnen overigens te allen tijde worden aangepast, wanneer mocht blijken dat ze niet bevallen.

Vervolgens kan men kiezen of men eerst wil oefenen of meteen aan de rally wil beginnen. Het trainen kan gebeuren op elk van de drie beschikbare parcours, in respectievelijk Engeland, Mexico of Finland. Deelnemen aan de rally betekent dat men in Engeland start en zich moet plaatsen voor de volgende rally. Een rally bestaat steeds uit 10 verschillende etappes en men moet bij de beste 20 eindigen om aan de volgende rally te mogen deelnemen.

CO-PILOOT

De bijrijder speelt altijd een erg belangrijke rol in een rally. Hij geeft aan de chauffeur aanwijzingen omtrent het parcours. De co-piloot in deze wagen meldt met een gedigitaliseerde stem dat een bocht naar links of rechts opdoemt. Vooral tijdens etappes in slechte weersomstandigheden is het van cruciaal belang dat u blind op de bijrijder kunt vertrouwen.
U kunt de rol van de bijrijder desgewenst geheel in handen geven van de computer, doch deze is minder betrouwbaar dan uw eigen inzicht. De bijrijder die de computer beschikbaar stelt, vergeet wel eens een bochtje te melden, ziet u.

Vandaar dat het verstandiger is zelf de opleiding van uw wegwijzer ter hand te nemen. Het hele parcours wordt dan in vogelvlucht getoond en op de door u gewenste plaatsen kan worden aangegeven welke informatie u tijdens de rally krijgt. Aanwijzingen als "Scherpe bocht naar links", "Links, daarna scherp rechts", etc. zullen helpen u in het rechte spoor te houden.

'Toyota Celica' is minder toegankelijk als 'Lotus Esprit'. Het vergt tijd om het gevoel te krijgen de wagen echt onder controle te hebben. (In tegenstelling tot wat de handleiding beweert, vond ik de gevoeligste besturing het makkelijkst.)

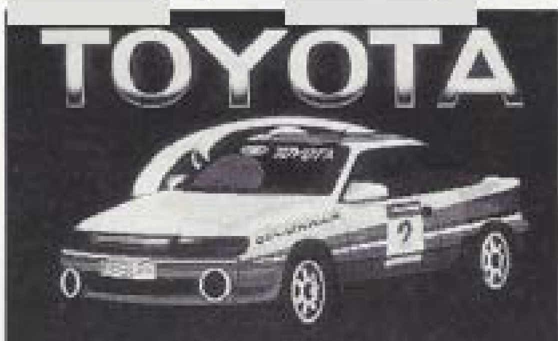
Aardig detail is de bijrijder. Met wat experimenteren kan men deze zo instrueren dat - rekening houdend met het eigen reactievermogen - deze precies op tijd roept dat er gestuurd moet worden. Vooral tijdens zandstormen in de Mexicaanse woestijn en de sneeuwbuien in Finland is de co-piloot haast onmisbaar vanwege het zeer slechte zicht. Op natte en besneeuwde wegen is het oppassen geblazen. De Toyota heeft dan een duidelijke neiging om te slippen.

De graphics zijn niet briljant. Bomen en dergelijke versiering langs de kant van de weg worden pas zichtbaar wanneer men deze dicht genaderd is.

Ondanks de leuke details in het spel - zo wordt het bijvoorbeeld na elke slip moeilijker om de motor weer te starten - ben ik persoonlijk niet enthousiast over dit spel. Het motorgeronk gaat snel op de zenuwen werken, maar men kan dit helaas niet uitschakelen. Het geluid geheel uitzetten is ook geen oplossing, want dan is de co-piloot niet meer te horen.

Het ligt misschien aan mij, maar racen tegen de klok vind ik nu eenmaal veel minder opwindend dan het ontwijken en passeren van collega wegpiraten.

Peter Nouzo



PRODUKT INFO

Fabrikant: Gremlin
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
C64 disk ƒ 55,00
C64 cass ƒ 45,00

Importeur: Homesoft



'Puzznic', 'Plotting' en dan nu 'Pang'

PANG

Net als 'Plotting' (zie Hoog Spel 2) en 'Puzznic' (zie elders in deze Hoog Spel) is ook 'Pang' een zogenaamd "cutesy game". Een "cutesy game" heeft als hoofdrolspeler meestal een vriendelijk en charmant wezentje. Goede voorbeelden van het genre zijn 'Bubble Bobble', 'New Zealand Story' en 'Rainbow Island'.

'Pang' is de naam van de charmante held in het spel; deze ontdekkingsreiziger moet door zeventien landen reizen om het einde van het spel te bereiken.
Iedere locatie is een belangrijke plaats uit de geschiedenis, de held maakt als het ware een wereldreis die begint in Japan bij de Fuji berg en verder voert langs Angkor Wat, Barcelona en London om te eindigen in de Grote Oceaan.

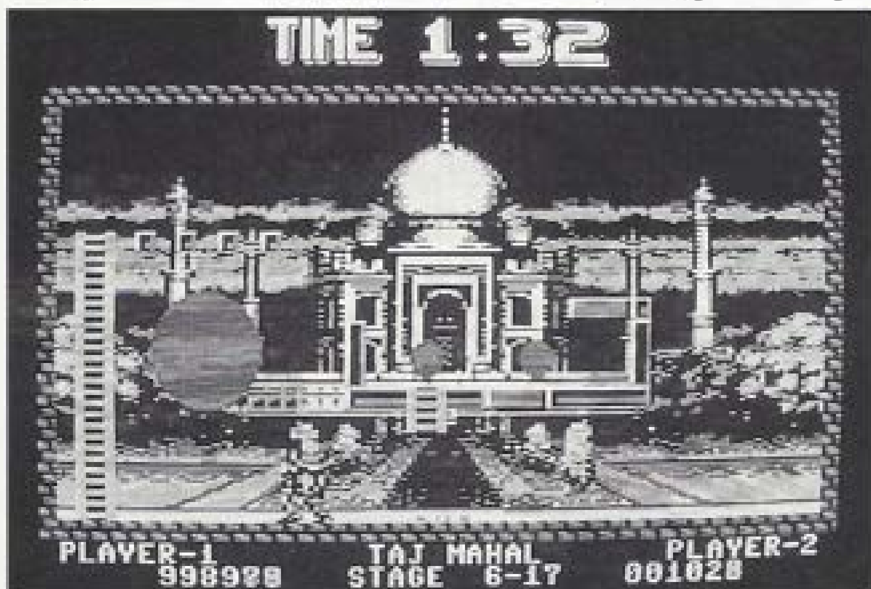
BALLONNEN

Doel in ieder veld is het aanwezige aantal ballonnen te laten ploffen. Hiervoor heeft Pang diverse wapens tot zijn beschikking, zoals harpoenen (normale en dubbele) en een pistool.
Wordt een ballon stukgeschoten, dan komen hiervoor twee kleinere ballonnen terug, totdat de ballonnen zo klein zijn dat ze verdwijnen.

Pang kan slechts één harpoen tegelijkertijd afschieten behalve wanneer hij de dubbele harpoen bezit.

Daarnaast komen af en toe diverse wezens het veld in zoals een adelaar of een vreemd slak-achtig wezen in de vorm van een snoepje. Ook deze moeten vernietigd worden, wat kan door ze met de harpoen te raken of ze tegen het touw aan te laten lopen/vliegen.
Gelukkig heeft Pang extra wapens. Soms vallen na het ploffen van een ballon voorwerpen omlaag, zoals de dubbele harpoen. Daarnaast kunnen ondermeer dynamiet, een klok en een zandloper verschijnen.
Het oprapen van het dynamiet doet alle ballonnen ploffen tot de kleinste afmetingen; het veld zit dan opeens propvol ballonnetjes.





Wanneer Pang een harpoen afschiet - recht omhoog is de enige manier - dan blijft net als in de werkelijkheid de harpoen met Pang verbonden door een touw.
Raakt een ballon dit touw dan ploft de ballon ook. Na geschoten te hebben kan Pang weglopen waarbij het touw recht onder de harpoen blijft hangen.

Niet bepaald een zegen zonder gevaar, wanneer een ballon Pang raakt is hij namelijk dood en moet hij opnieuw beginnen. Het oprapen van de klok zet alle beweging van de ballonnen stil, waardoor ze eenvoudig te raken zijn. De zandloper vertraagt de ballonnen.

OBSTAKELS?

Alhoewel ieder veld rechthoekig is, bevinden zich in de meeste velden obstakels en hulpstukken zoals ladders.
De obstakels - platformen al dan niet hoog in de lucht - zijn niet altijd hindernissen, soms kunnen ze handig gebruikt worden om de ballonnen te sturen en Pang wat meer tijd te geven zijn werk te doen.



C64/C64GS

'Pang' is ook op de C64/C64GS een simpel en verslavend spel, "nog één keertje dan" is een veelgehoorde kreet van spelers. De uitvoering is uitstekend, alleen had de moeilijkheidsgraad best instelbaar mogen zijn. Nu zijn vooral de latere velden bijna niet door te komen.

Het grootste minpunt aan 'Pang' is de prijs; jammer genoeg is dit spel veel te duur voor wat het biedt. Voor rond de veertig gulden een aanrader, nu zou ik het laten liggen.

Helen Balens

AMIGA/ATARI ST

Grafisch en qua geluid is 'Pang' perfect, met name op de Amiga. Het opblazen van ballonnen in deze vorm kan mij echter niet bekoren, doch met name de waanzinnige moeilijkheidsgraad van de laatste velden is teveel voor mijn gestel.

Op zich is 'Pang' best een goed spel - voor de liefhebber dan - alleen zou het wel een fors stuk goedkoper moeten zijn. De prijs die het nu moet opbrengen is veel te hoog!

Edward Helven

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00 (DS disk)
C64 ROM ƒ 79,95
NES en Gameboy versies zijn in ontwikkeling
Importeur: Homesoft

STRATEGO



Het heeft even geduurd maar nu kan dan eindelijk het klassieke bordspel 'Stratego' op de computer gespeeld worden. Vijf computer tegenstanders, variërend van eenvoudige beginner tot een zeer ervaren maarschalk nemen het tegen u op. 'Stratego' beschikt over zeer veel opties waardoor de computervariant een waardig tegenhanger van het bordspel is. Dat gekoppeld aan de fraaie VGA graphics maken dit tot een verplichte aanschaf".

Zegt Accolade. Zie onze test in Hoog Spel 4.

Accolade
Amiga, Atari ST, MS-DOS

AARDRIJKSKUNDE SPELENDERWIJS

Eindelijk eens een nederlands produkt. Van UGA software kregen we dit Amiga spel toegestuurd.



'Aardrijkskunde' is een educatief spel gebaseerd op de beroemde C64 'Topografie' spellen van Radarsoft in het verleden. Gelukkig is 'Aardrijkskunde' geen botte imitatie, er is over nagedacht en het nodige toegevoegd.

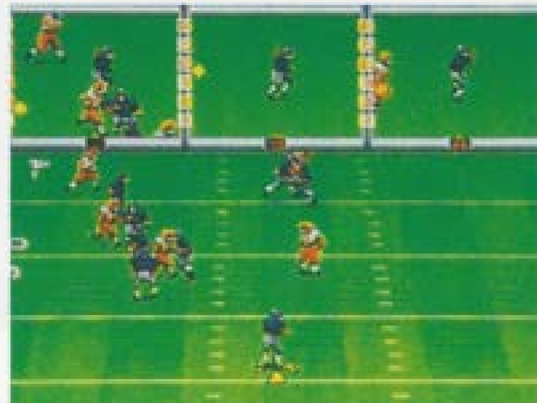
Het spel kent diverse mogelijkheden, waarvan het zogenaamde stedenspel er een is. Ook bestaat de mogelijkheid de aardrijkskundige kennis te toetsen. De computer laat een plaats zien en u moet aangeven welke dat is. Weet u helemaal niet meer waar een plaats ligt dan kan de computer deze voor u opzoeken. In het stedenspel krijgt u een plaatsnaam op waar u vervolgens met uw helikopter naar toe moet vliegen. Eenmaal aangekomen bestaat de kans dat u een vraag moet beantwoorden. Hoe meer punten u haalt binnen de tijdlimiet des te beter is het. Uniek aan 'Aardrijkskunde Spelenderwijs' is het feit dat het mogelijk is zelf opgaven te genereren, zeker voor leraren een uitsekende optie.



UGA Software
Amiga

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Electronic Arts brengt een reeks Sega Mega Drive spellen op de markt die er zijn mogen. In de loop van 1991 komen 'The Immortal' en 'Populous'. 'Zany Golf' en 'Sword of Sodan' zijn reeds leverbaar terwijl 'John Madden American Football' ieder moment beschikbaar kan komen.



Alhoewel "amerikan football" een sport is die in Nederland niet erg aanslaat - kijk maar naar de perikelen van de nederlandse football ploegen om het hoofd boven water te houden - is het toch een inspirerende en aangrijpende sport. Niet alleen razendsnelle actie maar ook management speelt een rol. Per spel kunnen bovendien de weersomstandigheden veranderen, dus ook daar moet rekening mee gehouden worden.

'John Madden American Football' is in nauwe samenwerking met de football pro John Madden ontwikkeld. De muziek werd vervaardigd door de Engelse Rob Hubbard, bekend van ondermeer de muziek voor 'Thing on a Spring', 'Delta' en 'Sanxion' op de C64.

Electronic Arts
Sega Mega Drive
Reeds leverbaar voor MS-DOS

PICK 'N PILE



'Pick 'n Pile' is weer eens zo'n spel dat nergens bij hoort. In ieder veld stapelen zich een aantal gekleurde ballen op.
Uw taak is het de ballen te doen verdwijnen door gelijke kleuren op elkaar te stapelen.

Diverse obstakels doen zich voor; niet alleen is er een tijdlimiet, ook andere wezens bemoeien zich met uw spel.

Volgens Ubisoft hoort dit spel in de rij 'Tetris', 'Brockout' en 'Pipe Mania' thuis. Hoog Spel 4 geeft de uitslag.

Ubisoft
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

HARD NOVA



'Hard Nova' van Electronic Arts is een ruimte avontuur waarin u als huurling een belangrijke rol speelt bij het redden van een op hol geslagen ruimteschip. Het schip drijft stuurloos rond in het sterrenstelsel Triangulum. Door een ongeluk is de complete bemanning van Hard Nova gedood. U moet een nieuwe bemanning recruteren. Niemand kan het iets schelen of u de toekomstige personeelsleden met vriendelijke woorden overhaalt, geweld gebruikt of uw toevlucht neemt tot omkoping. Als het karwei maar wordt geklaard.

U kunt als speler de meest uiteenlopende opdrachten verwachten, variërend van het vermoorden of kidnappen van een tegenstander tot het redden van het universum. Voor ethiek is nu even geen tijd. U spreekt in 'Hard Nova' met tientallen verschillende personages. Sommigen vriendelijk, anderen levensgevaarlijk. Naast strategische elementen biedt 'Hard Nova' de nodige luchtgevechten in de ruimte.

Electronic Arts
MS-DOS

TEAM SUZUKI

Gremlin Graphics schijnt het ook in 1991 helemaal in de race sfeer te willen houden, misschien met de gedachte dat hoe meer ijzers in het race vuur des te groter de kans op een overwinning.



De eerste overwinning hebben ze al binnen met 'Lotus Esprit Turbo Challenge' (zie Hoog Spel 2, pag. 45). 'Toyota Celica GT4' kwam wat gehavend uit de strijd (zie recensie elders in Hoog Spel) maar met 'Team Suzuki' weten ze zich ongetwijfeld weer te plaatsen. In 'Team Suzuki' laat Gremlin u op een Suzuki 500CC motor op de weg los. Er moet niet alleen een race gereden worden, een compleet race seizoen moet doorgeploegd worden.

Volgens Gremlin Graphics bevat 'Team Suzuki' alles wat u van een motorrace simulatie verwacht. We hopen het voor Gremlin.

Gremlin Graphics
Amiga, Atari ST

SUPER SPELCOMPUTER VAN ATARI



Een geselecteerd publiek kreeg in Las Vegas de nieuwste Atari 16bit spelcomputer gepresenteerd 'The Panther'. Deze nieuwe 16bit spelcomputer zal eind 1991 op de markt komen. Aan deze spelcomputer schijnt reeds een jaar gewerkt te worden. Panther zal een prijs krijgen die waarschijnlijk onder die van de Sega Megadrive zal liggen.

Volgens insiders bevat 'Panther' een 68000 processor op 12 Mhz. 4096 kleuren op het scherm en staan in totaal 16 miljoen kleuren ter beschikking. Aan een hardware adapter voor ST software schijnt gewerkt te worden. Het is algemeen bekend dat Atari op het standpunt staat dat een goede spelcomputer minstens 16bit moet zijn en beter geluid en graphics dient te hebben dan een Amiga. Of deze ideeen met Panther verwezenlijkt zullen worden, kunnen we eind 1991 constateren.

CYBERCON 3



US Gold
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

CRUISE FOR A CORPSE

Van Delphine Software uit Frankrijk komt het volgende Cinematique adventure. Deze keer echter hebben we te maken met een Agatha Christie thriller waarin ook nu weer de butler het niet gedaan heeft. In 1927 neemt u als onvervaard detective deel aan een cruise. Wanneer u op het schip aankomt, blijkt een afschuwelijke moord gepleegd te zijn. En als even later dan ook nog het lijk verdwijnt, zijn de rapen gaar.



Het Cinematique systeem heeft ingrijpende wijzigingen ondergaan. Klikken op een voorwerp roept meteen alle mogelijke opties met betrekking tot dat voorwerp op. In plaats van zoals bij 'Operation Stealth' eerst op 'ACTION' te klikken en vervolgens de persoon aan te wijzen, wijst u nu de persoon aan, klikt en alle opties met betrekking tot deze persoon worden zichtbaar.

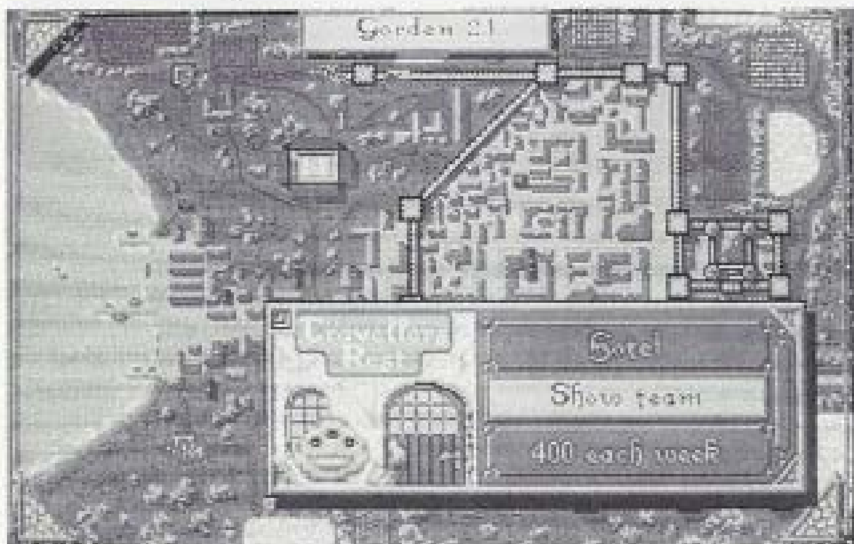
Klinkt indrukwekkend.

Delphine/US Gold
Amiga, Atari ST, MS-DOS

M.U.D.S.

EEN KRANKZINNIG GRAPPIG SPORTSPEL.

'M.U.D.S.' (Mean Ugly Dirty Sport). In het Nederlands komt dat ongeveer neer op S.G.V.M. (Speel zo Gemeen en Vuil Mogelijk). Rainbow Arts brengt een nogal ruw maar bijzonder humorvol computersportspel op de markt. Het doet een beetje denken aan de film 'The Jugger' met Rutger Houwer.



vecht, schop- en bijtechnieken en spel intussen zelf als een beest in deze uiterst ruwe sport. De speler moet in één van de op een landkaart aangegeven regio's van vier dorpen een team van spelers samenstellen (kopen). Zorg dat ze in topconditie aan de wedstrijden kunnen beginnen.
Verzamel roem voor het team en glorie voor uw dorp.

DE WEDSTRIJD

Een partijtje 'M.U.D.S.' begint wanneer de eerste van in totaal zeven "flonks" op het veld wordt geworpen. U moet proberen de 'flonk' te bemachtigen en deze met behulp van uw team rauwdouwers in de korf van de tegenpartij te deponeren. Nadat zeven 'flonks' in de manden zijn gegooid, is de wedstrijd algelopen. De speler die de meeste 'flonks' in de mand heeft gedeponeerd is overigens niet automatisch de winnaar. Een 'flonk' levert namelijk afhankelijk van de worp 1 of 2 punten op.



MORGEN ZIEN WE WEL WEER

De spelers van het spel 'M.U.D.S.' hebben een heel bijzondere manier van voorbereiden op de komende wedstrijd. 'We slapen in een ongelooflijk smerig hotel en de geldschieters staan voor de deur. De enorme knokpartij in de bar hebben we zojuist verloren waarmee we een flink bedrag door de zoveelste weddenschap hebben verloren. Maar ja, de scheidsrechter was omgekocht. Het moreel van de groep is helaas nogal laag. Maar dat is geen ramp, de wedstrijd is pas morgen...'
En die wedstrijd zal ook niet eenvoudig zijn. Probeer een groep van dertien (aangewezen) vrijwilligers maar eens te motiveren om een zware wedstrijd te winnen!

UW ROL

U heeft de ongelooflijke eer zowel de manager als trainer en tevens de sterspeler van het zojuist voorgestelde team te zijn.
Hou als manager de financiën in de gaten, dril, in uw rol van trainer, de spelers in aanval,

PRODUKT INFO

Fabrikant: Rainbow Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
MS-DOS ƒ 89,50
Ondersteunde kaarten:
EGA/VGA
Importeur: Homesoft

AMIGA/ATARI ST

Tegenwoordig schijnt er geen sportspel meer te kunnen worden gemaakt zonder dat daar een management gedeelte in zit. 'M.U.D.S.' vormt hierop geen uitzondering. Dit onderdeel van het spel is echter erg aardig. Men kan in dit gedeelte van 'M.U.D.S.' de gebruikelijke handelingen - handel in spelers en laat ze trainen - verrichten. Nieuw is de mogelijkheid om spelers van de tegenpartij of zelfs de Flonk om te kopen!
Het financiële gedeelte speelt een belangrijke rol in dit spel. Om te beginnen zal het team in een hotel moeten worden ondergebracht, terwijl een avondje stappen door de spelers ook op prijs wordt gesteld.

'M.U.D.S.' wordt gekenmerkt door een gebrek aan regels, hetgeen garant staat voor smerige overtredingen en vechtpartijen op het veld. Kortom, veel plezier voor het publiek. Natuurlijk zijn er wel wat spelregels, maar zolang de scheidsrechter niet kijkt hoeft niemand zich daar iets van aan te trekken.

Het zwakke punt van 'M.U.D.S.' is de besturing van de spelers in de wedstrijd. Het overkwam mij althans regelmatig dat ik de flonk naar een andere speler gooide terwijl ik eigenlijk een andere speler wilde besturen.

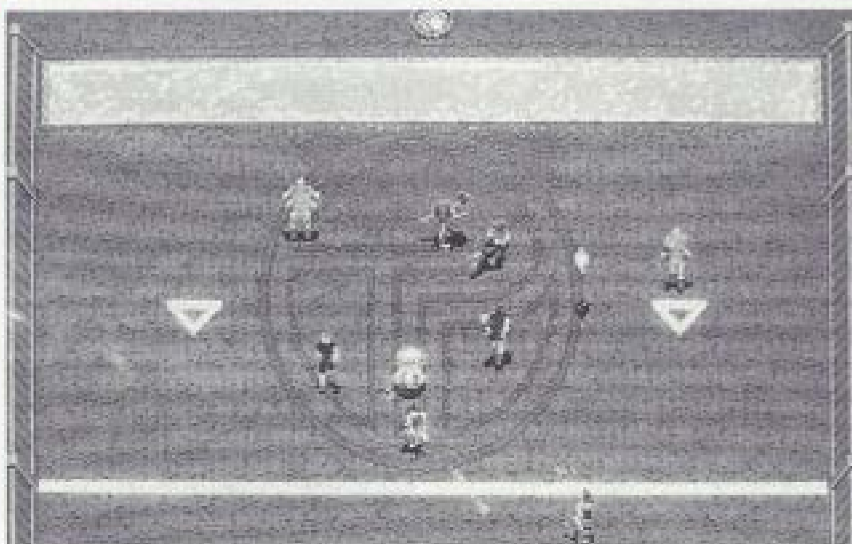
Een aardig spel, maar ik denk dat de lol ar snel van af is.

Edward Helven

MS-DOS

De speel"bal" ziet eruit als een angstig scholletje. De manier waarop dit "speeltje" in het veld wordt gebracht geeft al een beetje aan hoe ruw het spel zal worden. Met een enorme dreun op de rug van de "flonkspuger" komt de speelbal in het veld. Het is de bedoeling door goed positie te kiezen en de flonk rond te spelen punten te scoren. Kijk uit voor het monster in de gracht van de tegenstander.
Drie dagen niet gegeten en van zichzelf ook al niet erg aardig! Achter die gracht staat een mand en daar moeten de flonks in terecht komen.
Een uitstekend computerspel met mooie en vaak grappige graphics. Bekijk eerst de demo om een beetje inzicht in de zeer uitgebreide mogelijkheden te krijgen. Ga vervolgens op onderzoek uit in het dorp maar wees voorzichtig. Alles kost namelijk geld en dat is ook iets waar u duidelijk mee om moet gaan.
Een spel met veel mogelijkheden maar tijdrovend om die te ontdekken. De beveiliging lijkt schandalig maar blijkt in gebruik mee te vallen.

Robert K. Reurslag



CONSUMER ELECTRONICS SHOW 1991

Twee maal per jaar (januari, Las Vegas en juni, Chicago) vindt in de Verenigde Staten de Consumer Electronics Show plaats. Alhoewel de CES te vergelijken is met de Firato, wordt ook plaats ingeruimd voor computersoftware, met de nadruk op entertainment (spellen dus).

Hoog Spel neusde voor u rond op de Winter CES 1991.



CES OVERZICHT

DE AMERIKAANSE MARKT

Het is misschien verstandig eerst even de Amerikaanse hard- en software markt nader toe te lichten, deze wijkt nogal af van de Europese. Zie ook Hoog Spel 2 (pag. 15 en 36) voor meer achtergrond informatie.



TENGEN

In het verleden hebben voornamelijk Atari met de XL (400/600/800) serie en de Apple II/IIe een grote rol gespeeld.

Langzamerhand kreeg IBM meer invloed. Met de opkomst van de klonen werd MS-DOS steeds belangrijker, zodat dit systeem momenteel toonaangevend is. Amiga en Atari ST zijn van geen betekenis in Amerika; beiden worden uitsluitend in een specialistische markt verkocht. Voor de Amiga zijn dat natuurlijk de video toepassingen terwijl de ST dankzij de ingebouwde MIDI interface een steeds belangrijkere plaats in de muziekindustrie inneemt.

Wat spellen betreft is Amerika sinds 1987 een Nintendo land. In 1990 werden in Amerika meer dan zeven miljoen NES (Nintendo Entertainment System) verkocht. De Gameboy scoorde 3 miljoen sinds november 1989 en van 'Super Mario Brothers 3' zijn er - in minder dan één jaar tijd - zeven miljoen verkocht.

Sega kwam laat in Amerika en wist eigenlijk pas een deel van de markt te veroveren met hun 16bit Sega Mega Drive. Nintendo heeft immers nog steeds geen 16bit spelcomputer in Amerika en Europa. De Super Famicom - zoals de nieuwe machine heet - is sinds November in Japan leverbaar en zal waarschijnlijk eind 1991 in Amerika te koop zijn. Voor Europa zijn nog geen data bekend.

De derde speler op de Amerikaanse markt is NEC met de TurboGrafx spelcomputer welke vooral aantrekkelijk is dankzij de beschikbaarheid van CD-ROM software. Op de show liet men elf CD titels zien, waaronder *'It came from the Desert'*.



HOTSEAT

WINTER 1991

Tot 1986 waren softwarehuizen sterk vertegenwoordigd op de CES, maar dat is sindsdien sterk afgenomen. Nintendo daarentegen nam steeds meer plaats in op de shows, de laatste twee jaar heeft de Nintendo



ATARI LYNX

stand de afmetingen van een voetbalveld! Een afspiegeling van de entertainment-software markt, welke sinds 1988 voor 80% in handen is van Nintendo.





GAME GEAR

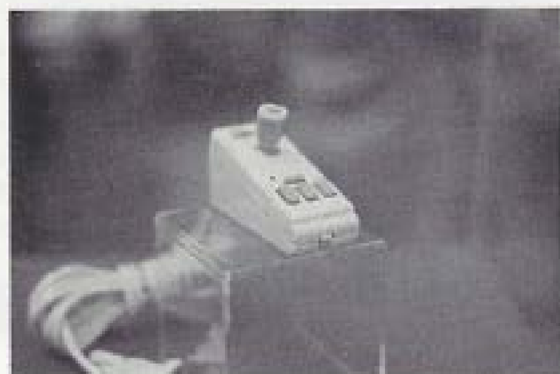


TENGEN

Pas dit jaar waren de softwarehuizen weer bescheiden aanwezig, meestal op paraplustands (stand ingericht door een distributeur waarvan een softwarehuis een stukje voor haar rekening neemt).

Opzienbarend nieuws was er niet, bijna iedereen legt zich toe op VGA graphics en Roland/AdLib/Soundblaster ondersteuning. Hercules monochroom en CGA worden als antiek beschouwd, terwijl EGA als de minimale configuratie gezien wordt.

Spectrum Holobyte toonde de nieuwste vluchtsimulator *Falcon 3.0'*. Niet alleen grandioze graphics en uitstekend geluid, voor het eerst is het gebied waar overheen gevlogen wordt niet vlak maar bestaat uit bergen en dalen. De korte demonstratie die we zagen beloofde veel. *Falcon 3.0'* wordt waarschijnlijk eind april 1991 leverbaar.



KONTROLLER

Ook Access had leuke produkten, met name de golfsimulatie *Links'* sloeg ons met stomheid.



KONTROLLER

Origin Systems had een demo van *'Wing Commander II - Vengeance of the Kilrathi'*. De VGA graphics, gedigitaliseerde stemmen en geluiden waren indrukwekkend. Qua spelinhoud kan weinig gezegd worden, daar liet men niets van zien. Ook het nieuwste spel uit de Ultima reeks *'Worlds of Ultima: Martian Dreams'* trok veel publiek. Het speelt in de Victoriaanse tijd en een groep avonturiers laat zich met een kanon naar Mars schieten. Uw taak is het, beroemde figuren - zoals H.G. Wells, Sigmund Freud, Thomas Edison, Rasputin - te redden.

SubLogic was aanwezig met een demo van 'ATP Air Transport Pilot - Flight Assignment', in wezen een sterk verbeterde versie van de 'Flightsimulator'.



GAMEGEAR

MicroProse liet zoals elk jaar ervaren piloot een vluchtsimulator demonstreren, dit jaar uiteraard *'F15 Strike Eagle II'*. Ook het nieuwe adventure *'Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls'* werd getoond. MicroProse verwacht met dit spel Sierra naar de kroon te steken. Dat moet haast wel lukken, naast *'Spellcasting 101'* is Larry een uiterst preuts en saai knulletje. Het adventure is veel erotischer (om niet te zeggen bijna pornografisch), heeft meer diepte en bevat zeker meer humor. Het spel is bovendien goed afgewerkt, grafisch kan het de vergelijking met *'Wonderland'* aan.

Sierra was niet op de beurs aanwezig, bij een bezoek aan de hotelsuite waar men verbleef was weinig opzienbarends te zien.

Men was druk in de weer met *Red Baron'* en *'Kings Quest 5'*. De CD-ROM's van Sierra bleken wederom enige maanden vertraagd te zijn. *Space Quest 4'* komt zeker niet voor april 1991.

WAT NOG MEER?

Commodore was niet aanwezig op dit deel van de beurs, het lijkt wel alsof men zich in Amerika uit de entertainment markt terug getrokken heeft.
Temidden van het Hi-fi en video geweld elders op de beurs toonde Commodore het nieuwe paradepaardje CDTV, in wezen een Amiga met ingebouwde CD speler.
De mogelijkheden zijn volgens Commodore onbeperkt doch deskundigen twijfelen eraan of dit nu is waar de consument op zit te wachten.
De C64 was evenals de C64GS niet te vinden, ook de Amiga was nauwelijks aanwezig. Wel veel interesse voor de CD690 CD-drive voor de Amiga, welke alle Amiga's met 1Mb geheugen tot een CDTV maakt.



NEOGEO

We hebben enige interessante accessoires gezien. Zo introduceerde Suncom de ICONTROLLER, een zeer kleine joystick voor PC's en laptop computers. De joystick wordt naast het toetsenbord bevestigd en vervangt de muis (binnenkort leverbaar in Nederland.)

Verder vonden we een nieuwe PC geluidskaart, de Soundmaster II. Deze kaart evenaart de Soundblaster maar kan beduidend meer. Zo is de digitale geluidskwaliteit beter, zit MIDI In/Out/Thru standaard ingebouwd, is de kaart ondermeer IBM Speech compatible plus nog enkele andere extra's.
Op dit moment is de kaart nog niet uitbreidbaar naar stereo. Prijs zou in Nederland ongeveer *ƒ* 499 moeten zijn, maar er is nog geen importeur. Voor de rest was het spelcomputers wat de klok sloeg. In oplopende volgorde van standafmeting waren aanwezig:



ATARI LYNX

NEOGEO

De Neo Geo werd groots geïntroduceerd, alhoewel ook hier de prijs menigeen de wenkbrauwen deed fronsen. Natuurlijk is de RAM kaart waarop spelposities opgeslagen kunnen worden, waarna elders - in de hallen of bij een vriend - verder gegaan kan worden, uiterst innovatief. Maar om daar een spelcomputer van ongeveer *ƒ* 1400 voor aan te moeten schaffen met software van *ƒ* 600-700 is wel heel erg veel gevraagd. Zeker met de komst van de Super Famicom en de geruchten over de in ontwikkeling zijnde 32 bits Sega Giga Drive lijkt ons de Neo Geo een ongewisse toekomst tegemoet te gaan.

ATARI

Op Atari's stand stond de vernieuwde Lynx centraal. Niet alleen qua vormgeving, ook wat prijs betreft is de Lynx danig gewijzigd. Een 'kale' Lynx kost in Amerika nu $ 99 (omgerekend *ƒ* 200), voor de Lynx inclusief spel, communicatie kabels et cetera moet $ 149 (*ƒ* 300) betaald worden.

Tegen midden 1991 zullen zo'n veertig nieuwe titels leverbaar zijn, zoals: 'World Class Soccer', 'Ninja Gaiden', 'Xybots', 'Vindicators', 'Gridrunner', NFL Football', 'A.P.B.', Tournament Cyberball', 'Robo Squash', Rygar', 'Shanghai', 'Block Out', 'Checkered Flag', 'Warbirds', 'Turbo Sub', 'Basket Brawl' en Scrapyard Dog Plus'.

NEC

NEC besteedde veel aandacht aan de 'Turbo Express', een draagbare spelcomputer. De software is volledig uitwisselbaar met de TurboGrafx. Daarnaast werden de CD-ROM speler en de software hiervoor prominent getoond. NEC heeft



NEC

momenteel geen plannen om deze computers in Europa op de markt te brengen.

SEGA

Sega was op diverse fronten druk bezig. Natuurlijk was het paradepaardje de Game Gear, de nieuwste draagbare spelcomputer, maar ook de Mega Drive (in Amerika Sega Genesis) werd flink in het zonnetje gezet. Dat laatste is overigens niet zo verwonderlijk, van de Mega Drive werden er in Amerika meer dan één miljoen verkocht.
De Game Gear is de grote concurrent voor zowel de Gameboy als de Atari Lynx.
Met een prijs van $ 149 (inclusief het spel 'Columns', een 'Tetris' imitatie) is de Game Gear net zo duur als de Lynx en aanzienlijk duurder dan de Gameboy. Daar tegenover staan wel grandioze kleuren, perfect geluid en de Sega spelkwaliteit. De eerste twee spellen zijn reeds leverbaar: 'Super Monaco GP' en G-Loc'.
Voor eind 1991 zullen twintig titels leverbaar zijn waaronder Shinobi' en 'Golf'; de spellen kosten $ 30-40 (f60 - 80).
Sega verwacht veel van de Game Gear, in Japan werden er de eerste twee dagen 40.000 van verkocht en stonden er na één week meer dan 600.000 in bestelling bij de fabrikant.

Niet alleen Sega maakt nu software voor het Master Systeem en de Mega Drive, ook anderen zijn druk bezig. Honderden titels zijn in aantocht, waaronder zeer grote namen.
Voor het Master Systeem onder andere: 'Columns', Dick Tracy', Cyber Shinobi', 'Super Monaco GP', Impossible Mission', 'Mickey Mouse', Aerial Assault', 'Ultima IV'.
Voor de Mega Drive: Mickey Mouse', 'Spiderman', Dick Tracy', Shadow Dancer', Dynamite Dux', E-Swat', 'Alien Storm',



NEC CD-ROM

Rastan Saga II', 'Sagaia', Corporation', 'Predator II', 'Star Control', 'Hardball', Onslaught' en Speedball II'.

NINTENDO

Amerikaanse Nintendo bezitters krijgen het moeilijk. Voor het NES zijn nu meer dan 300 titels te koop in Amerika, waarbij het opvallend is hoeveel slechte spellen er zijn. Met name die fabrikanten die hun cartridges niet via Nintendo fabriceren, zoals Colour Dreams en American Video, brengen zeer slechte spellen uit. Enige uitzondering is Tengen met uitstekende titels als 'Pac Mania', 'Klax' en 'Super Sprint'.

De nieuwe titels voor het NES zijn bijna niet meer te tellen. Een greep: 'The Simpsons: Bart versus the Space Mutants', 'Double Dragon III', 'NARC', 'Total Recall', 'The Punisher', 'Back to the Future II' en 'III', 'Airball', 'Police Academy', 'Cyberball',



NINTENDO

New Zealand Story', Rainbow Islands', Dragon Ninja', Robocop 2', Die Hard', 'Star Wars' enzovoort.

Voor de Gameboy komen meer dan honderd spellen uit, waaronder 'Spot', Caesar's Palace', 'The Punisher', 'Fortress of Fear', Beetlejuice', Conquest of the Crystal Palace', Catrap', 'Chase H.Q.', Robocop', Mercenary Force', Ghostbusters II' en Daedalian Opus'.
Wat van die gigantische hoeveelheid titels in Europa leverbaar zal worden is niet bekend.

TOT SLOT

Voor het NES waren ook twee minder leuke spellen te zien. Beide spellen spelen in op de huidige oorlog in het Midden Oosten en zijn ethisch gezien beneden alle peil. Ook spelinhoudelijk en grafisch was het absolute rotzooi dus veel missen we er niet aan.



ATTACK IRAQ

Van Colour Dreams zagen we het spel 'Saddam', een vechtspel dat het van de naam moet hebben. Het bedrijfje Mega Soft had een spel oorspronkelijk 'Attack' genoemd maar dankzij het snel invoegen van wat grafisch afgrijselijke Hoessein's kon het nu als 'Attack Iraq' aangeboden worden.

De enige leuke accessoire die we zagen was de HotSeat van Power 10. Deze stoel vervangt de joystick en is te gebruiken voor NES en Mega Drive. De speler zit in de stoel en kan deze als een joystick bewegen. Op de armleuning zitten de vuurknoppen. Het zag er niet allemaal even stevig uit, maar niet te zware spelers kunnen ermee uit de voeten. De prijs was nog niet zeker, gedacht werd aan $ 150 (f 300).

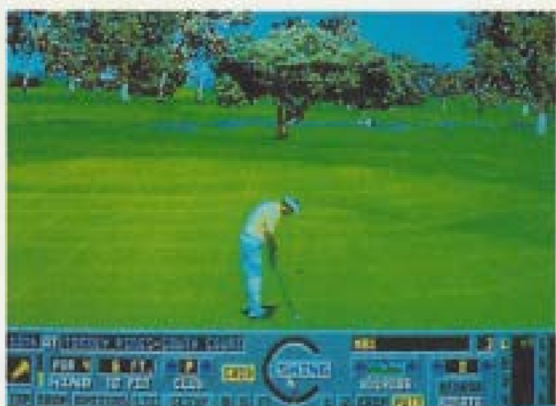


SEGA



LINKS

Bij San Diego aan de kust van de Stille Oceaan, ligt het schitterende golfterrein Torrey Pines. Het terrein bevat twee 18-holes banen, waarvan de zuidelijke baan het toneel vormt voor dit spel.

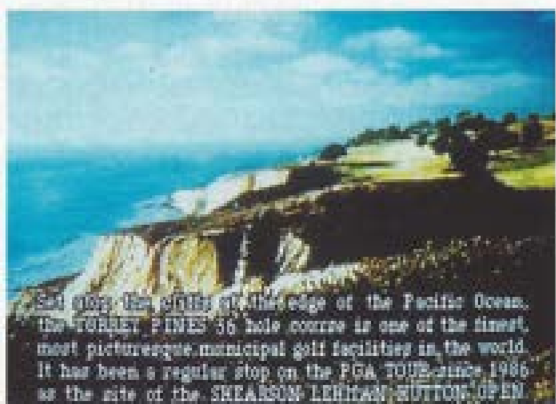


OUDE BEKENDEN

Zowel de namen Bruce en Roger Carver als Access Software zullen oudgedienden wellicht herinneren aan beroemde c.q. beruchte spellen als *'Raid over Moscow'*, *'Beachhead'* en natuurlijk de serie golfspellen uit de *'Leaderboard'* reeks. Wij vreesden zelfs even dat er geen einde zou komen aan het uitmelken van de 'Leaderboard' formule. De stroom datadiskettes en andere uitbreidingen leek onstuitbaar. Begrijp ons overigens niet verkeerd, ook wij waren zeer onder de indruk van het oorspronkelijke 'Leaderboard' voor de C64!

REALISME

De mate waarin 'Links' de werkelijkheid benaderd is zeer hoog. De graphics zijn uiterst fraai, hetgeen logisch is aangezien 'Links' speciaal ontwikkeld is voor 256 kleuren VGA.

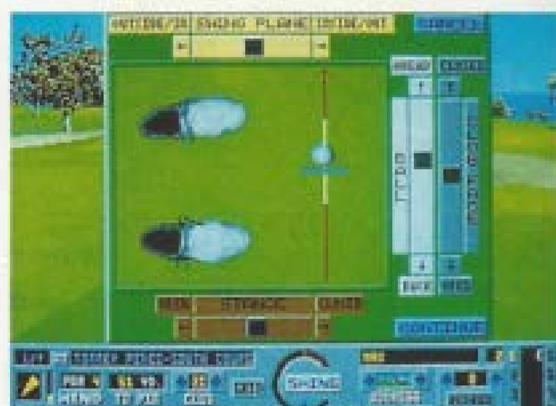


Nadeel van deze detaillering is dat het wat lang duurt voordat het beeldscherm is opgebouwd. Deze wachttijd kan iets verkort worden door de mate van detaillering te verlagen.

Het spel is geschikt voor 1-8 spelers welke op hun eigen niveau (beginner, amateur of professional) aan de start verschijnen. De spelers kunnen 13 van het maximaal toegestane aantal van 14 clubs kiezen uit een ruim aanbod van 20 verschillende stokken. De 14e club is altijd de "putter". De gemaakte keuze worden permanent gekoppeld aan de naam van de speler en op harddisk weggeschreven. Naderhand kunnen deze gegevens desgewenst worden aangepast.

DE THEORIE

Het voert te ver om binnen deze recensie de complete golftheorie te behandelen (voor een aantal essentiële termen verwijzen wij naar de recensie van *PGA Tour Golf* in Hoog Spel 1, pag. 32). Uiteraard beknopt komt het op het volgende neer. In golf is de manier waarop de bal geraakt wordt zeer belangrijk.
Hierbij spelen verschillende factoren een rol. Om te beginnen is uiteraard de gekozen golfclub van belang. De positie van de bal ten opzichte van de voeten heeft ook invloed op de slag. Tevens zijn de hoek waaronder de club de bal raakt (in vaktermen "open" of "closed") en de

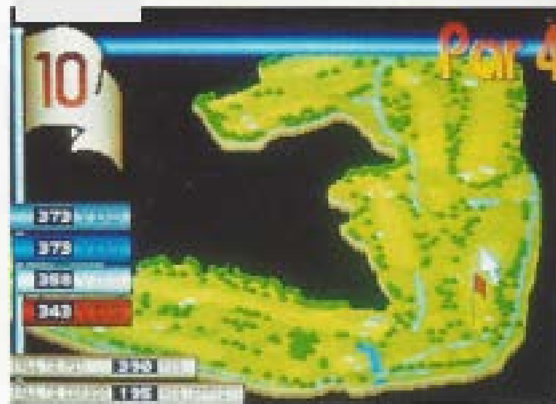


baan waarin men de club zwaait (het 'swing vlak') belangrijk.

HET SPEL

In 'Links' kan men al deze factoren - per club afzonderlijk - aan de eigen voorkeur aanpassen. Per club kan men bovendien 6 verschillende soorten slagen opslaan. Vier hiervan worden door het programma automatisch gegenereerd, te weten een "chip", een slag zonder effect, effect naar links ("draw" of "hook") of een slag met rechts effect ("fade" of "slice"). Ook hier kan men weer naar hartelust wijzigen; weet echter wel waaraan u begint. De verschillende instellingen kunnen voor elke club afzonderlijk worden ingevoerd en ze worden automatisch op de harde schijf opgeslagen.

Het bepalen van de kracht van de slag gebeurt met behulp van de zogenaamde 'swing



indicator', inmiddels de gebruikelijke besturingsmethode voor golfspelen.

Een belangrijke verbetering is echter de cirkelvormige meter. Hierdoor wordt het gevoel van de echte "swing" beter nagebootst dan tot nog toe gebruikelijk was.

'Links' is zo realistisch dat ik mijzelf wat onbehaaglijk voelde achter de computer. Dit ongemak werd snel opgelost door het aantrekken van mijn geruite broek en tweekleurige golfschoenen. Zonneklep en handschoen completeerden mijn ensemble. Weliswaar vonden de redactieleden dat ik compleet voor gek zat, maar ik vind dat al teveel oude waarden verloren zijn gegaan, zelfs binnen mijn eigen golfclub. Vorige week zag ik notabene nog een dame schaamteloos in lange broek over de baan paraderen! Het moge misschien iets wat conservatief overkomen, doch ik vond het mijn morele plicht de voorzitter van de ballotagecommissie onverwijld van dit onverkwikkelijke incident op de hoogte te stellen.

Terzake nu. Ik heb in de loop der tijden al heel wat golfspellen gespeeld, maar geen benadert de perfectie zo dicht als 'Links'. Met videocamera's is een speler over de baan van Torrey Pinas gevolgd en aan de hand van landmetingen zijn de hoogteverschillen in het landschap nauwkeurig in beeld gebracht. Het geheel van deze gegevens is vervolgens als basis voor 'Links' gebruikt. Het resultaat van deze inspanningen heeft een zeer realistisch geheel opgeleverd. Zelfs kwinkelerende vogels en waarderende woorden van de imaginaire caddy ontbreken, dankzij het "Realsound" procédé niet.

'Links' is wat mij betreft de absolute aanrader voor de serieuze golfliefhebber!

Steven Groot

'Links' is weliswaar een prachtig spel maar naar mijn smaak wat té realistisch.
Er zijn zoveel variabelen in te stellen dat ik soms niet echt wist waarmee ik bezig was. Ik vind 'Links' daardoor minder toegankelijk dan bijvoorbeeld 'PGA Tour Golf' (zie Hoog Spel 1)

'Links' is meer een simulator voor de echte golf-freak, aangezien twee spelers al gauw zo'n drie uur bezig zijn om 18 holes te spelen. Persoonlijk prefereer ik een snel spelletje golf met 'PGA Tour Golf'.

Mart Wills

Bezitters van een 'Soundblaster' muziekkaart lopen een gerede kans dat de kaart geen geluid produceert. De handleiding van 'Links' vermeldt dat interrupt 3 als defaultwaarde wordt aangenomen. Volgens de handleiding van de 'Soundblaster' is de default door de fabrikant echter bepaald op interrupt 7. Deze default kan men wijzigen met het "Setblast.exe" programma de 'Links' diskette.

Momenteel is uitsluitend een versie voor 256 kleuren VGA verkrijgbaar. Er komt waarschijnlijk een Amiga versie, doch deze zal zeker niet voor het einde van het jaar klaar zijn. Andere versies komen zo goed als zeker niet. Wel verwacht men elke twee maanden datadiskettes uit te brengen met extra banen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Access Software
Leverbaar voor:
MS-DOS VGA
256kl ƒ 119.00
(minimaal 640k vereist)
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster
Importeur: Homesoft

Lewis Carroll, definitief op uw computer

WONDERLAND, DREAM THE DREAM

Lang geleden maakte het softwarehuis Magnetic Scrolls furore met *'The Pawn'*. Daarna volgden nog vijf adventures, stuk voor stuk tekstadventures, voorzien van prachtige plaatjes. Bovendien werden ze gekenmerkt door een krachtige 'parser' (het gedeelte van het programma dat de ingevoerde tekst interpreteert en antwoord geeft).

Vervolgens werd het angstaanjagend stil. Iedereen dacht dat het Magnetics Scrolls een zachte dood gestorven was. Intussen was men echter bezig met het grootste tekstadventure, ooit gemaakt.

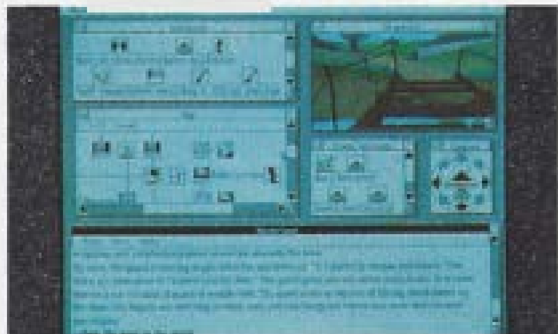
Na 3 jaren zwoegen is Magnetic Scrolls nu eindelijk met het bewijs gekomen dat het tekstadventure springlevend is.



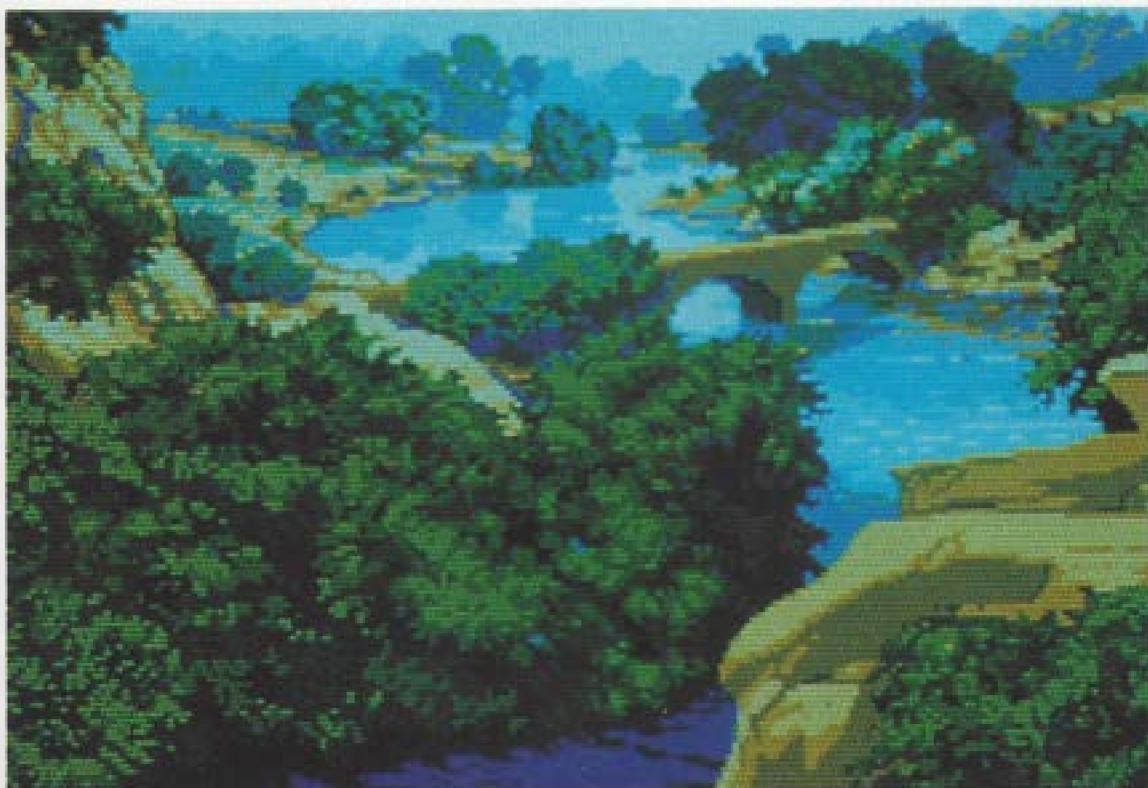
ALICE IN WONDERLAND

Het adventure volgt vrij nauwgezet het verhaal *'Alice in Wonderland'* van Lewis Carroll. Als Alice dwaalt u door 'Wonderland' en beleeft haar dromen. In het begin zit u zich aan de oever van de rivier een beetje te vervelen naast uw zusje Emily, die een boek zit te lezen zonder tekst of illustraties. U gaapt eens, plots rent een wit konijn met roze ogen voorbij, kijkt op zijn vestzakhorloge en roept uit: dat hij te laat zal komen.

U rent achter het konijn aan en ziet hem nog net zijn hol induiken. Zonder na te denken volgt u hem.
Hierna volgt het adventure vrij nauwgezet het boek, met dit verschil dat u intussen allerlei puzzels moet oplossen. U komt langs de piano met dansende stoelen, u probeert de rozen te verven voordat de hartendame komt. U bezoekt het paleis van de hartendame en dat van de gravin. Wat dacht u van de krankzinnige thee party?



Door het drinken van drankjes, het eten van cake en paddestoelen kunt u beurtelings groter en kleiner worden, zodat u ogenschijnlijk ontoegankelijke locaties kunt bereiken. Alle ingrediënten om uw fantasie de vrije loop te laten zijn aanwezig. Als u faalt bij het oplossen van de puzzels, dan wordt uw droom verstoord en wordt u wakker naast uw zusje Emily. Dit is dus weer eens wat anders dan sterven. Het effect is echter wel hetzelfde, u kunt dan opnieuw beginnen.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Virgin/Magnetic Scrolls
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 129,00
Videokaarten: Hercules/CGA (geen graphics)
EGA/VGA/MCGA/SVGA/Tandy
Muziekkaarten: Roland/Adlib
Bediening: toetsenbord/muis
Amiga: ƒ 119,00
Atari ST ƒ 119,00
Importeur: Kodesoft

Wonderland maakt gebruik van "Magnetic Windows". Dit is een revolutionair multi-window systeem dat nagenoeg volledig met de muis bediend kan worden. Wanneer u het programma start wordt u geconfronteerd met een tekst-window. Naar keuze kunt u nog vijf andere vensters openen: "map", "graphics", "inventory", "items in room" en "compass". Deze vensters kunt u in grootte variëren en op elke plaats op het scherm zetten. Uw voorkeur kunt u naar disk schrijven, zodat u bij het opnieuw starten van het programma de door u gewenste indeling op het scherm krijgt.

Met name het "map" window is - hoewel niet uniek (Infocom deed het al eerder) - zeer handig. Wanneer men op een nieuwe lokatie komt wordt deze met alle in- en uitgangen toegevoegd in de kaart in het venster. Via dit venster kan men ook zeer eenvoudig van de ene plek naar de andere gaan door de nieuwe locatie met de muis aan te klikken. Wanneer men op een nieuwe locatie komt wordt het "items in room" venster aangepast aan de nieuwe locatie: alle direct zichtbare voorwerpen worden als ikonen weergegeven. Het "compass" window wordt ook voortdurend bijgewerkt. Men ziet in één oogopslag in welke richting men verder kan gaan.
Door op ikonen in een van de vensters te klikken krijgt men informatie over de aanwezige voorwerpen. Wanneer men in het "graphics" venster met de muis klikt kan men informatie krijgen over voorwerpen. Het is eveneens mogelijk in de diverse vensters pop-up menus naar voren te halen, waarin het mogelijk is voorwerpen te pakken of te onderzoeken. Afhankelijk van de situatie waarin u zich bevindt zijn er legio mogelijkheden.

Een en ander betekent dat het adventure nagenoeg volledig met de muis bestuurd kan worden. Soms is het echter nodig om commando's via het tekstvenster in te geven. Wanneer men fouten maakt bij het ingeven van tekst kan men met een ingebouwde tekstverwerker de gemaakte fout snel en eenvoudig herstellen. Men hoeft dus lange regels niet opnieuw in te typen. Wanneer men het programma met de muis bedient, wordt het tekstvenster voortdurend aangepast alsof men tekst invoert. Tijdens het spelen van het adventure is het mogelijk om de tekst die in het tekstvenster verschijnt naar een printer te sturen. Naast het standaard lettertype is het mogelijk om een ander lettertype te kiezen uit een rijk scala.

Spelsituaties kunnen naar disk geschreven worden. Wanneer u tijdens het spelen er op een gegeven moment niet meer uitkomt, kunt u de ingebouwde helpfunctie raadplegen. Het aanschaffen van hintboekjes is dus bij dit adventure overbodig. Bedenk wel dat het programma bij het opvragen van uw score keurig opgeeft hoe vaak u de helpfunctie geraadpleegd hebt. Bij de installatie van het programma wordt u de mogelijkheid geboden om wel of niet te kiezen voor decompressie van de graphics. Dit kan van belang zijn wanneer u van floppy werkt of weinig ruimte op uw harddisk hebt. Zonder decompressie is het programma traag wanneer u het "graphics" window activeert. Bedenk dat het programma ruim 100 illustraties bevat, waarvan een aantal met knappe animaties. Verder bevat 'Wonderland' een zestal voortreffelijke muziekjes. Voor bezitters van een Roland MT32, een Soundblaster of AdLib kaart is het echt genieten geblazen.
Na decompressie op harddisk heeft het programma een omvang van 5,5 megabyte. Voor gebruikers van een PC is installatie op een hard disk eigenlijk onontbeerlijk. Gebruikers van een Atari ST of Amiga kunnen het programma probleemloos vanaf floppy runnen.

Het programma gaat vergezeld van een voorbeeldig uitgevoerde handleiding. Verder krijgt u er een poster en landkaart van Wonderland bij.

'Wonderland' is een adventure dat nieuwe maatstaven zet. Als tekstadventure is het zeer indrukwekkend, een logisch vervolg op voorgaande produkties van Magnetic Scrolls. Daarnaast biedt het aan diegenen die gewend zijn aan grafische adventures ook voldoende mogelijkheden om hun hart op te halen: uitgebreide graphics, inclusief animatie en (nagenoeg) volledige muisbesturing, een en ander vergezeld van voortreffelijke muziek. 'Wonderland' biedt de liefhebber van adventures gegarandeerd wekenlang spelplezier.

Bas Jansen

RISE OF THE DRAGON



Begin 1990 heeft Sierra On-Line het softwarehuis Dynamix, bekend van onder andere *'A-10 Tank Killer', 'Stellar 7'* en *'David Wolf, Secret Agent'* gekocht. Met *Rise of the Dragon'* betreedt Dynamix de adventuremarkt. Binnenkort volgt een tweede adventure: *'Heart of China'*.

DE DRAAK SLAAT TOE

Het verhaal speelt zich af in het Los Angeles van 2053. De wereld is in verval geraakt; misdaad en corruptie tieren welig. Het milieu is sterk vervuild en de maatschappij wordt beheerst door misbruik van verslavende middelen en alles wat daarmee samenhangt.

Hoofdpersoon in *'Rise of the Dragon'* is de privé-detective William "Blade" Hunter. Hunter is vroeger politieagent geweest in Los Angeles, maar hij werd ontslagen vanwege zijn ongedisciplineerd gedrag en veelvuldig gebruik van onnodig geweld. Bij thuiskomst ziet Blade dat een bericht binnengekomen is op zijn videophone. Burgemeester Vicenzi aan de lijn: zijn dochter Chandra is overleden door gebruik van drugs. Vermoedelijk is met de drugs geknoeid en is er dus sprake van moord. Om politieke schandalen te vermijden verzoekt hij Blade deze moord op te lossen.

Blade gaat aan de slag, gewapend met een onuitputtelijke hoeveelheid munitie, explosieven en electronische apparatuur. Tussen de bedrijven door heeft hij ook nog tijd voor de dames zoals zijn vriendin Karyn Sommers die op het gemeente archief werkt. Verder is er Jenni, de receptioniste op het stadhuis, en de prostituée Candi, die goed thuis is in de onderwereld van Los Angeles.

Blade verplaatst zich per EmWay (een soort ondergrondse). Hij komt mysterieuze lieden tegen en ontdekt uiteindelijk in een afgelegen oud pakhuis een complete farmaceutische industrie, die twijfelachtige produkten maakt.
Hij heeft maar weinig tijd om de moord op te lossen en het mysterie, waarmee hij geconfronteerd wordt, te ontrafelen. Het is een race tegen de klok, want binnen 3 dagen zal de wraak van Bahumat toeslaan, waardoor de gehele stad onderworpen wordt.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Dynamix (Sierra)
Leverbaar voor
MS-DOS
CGA/EGA/VGA 16kl f 149,50
VGA/MCGA 256kl f 149,50
Amiga: maart 1991
Muziekkaarten:
Roland/AdLib/Soundblaster
CGA/EGA/VGA 16kl: beide formaten in verpakking
VGA/MCGA 256kl: 3.5" en 5.25" apart
Importeur: Homesoft



Dynamix heeft voor dit adventure een nieuw systeem ontwikkeld: DGDS (Dynamix Game Development System). Hierdoor is het niet meer nodig om tekst in te voeren. Men kan - zoals bij de adventures van Lucasfilm en Delphine - gesprekken met anderen voeren, waarbij uit een aantal mogelijke antwoorden een keuze gemaakt moet worden. Het programma kan naar keuze volledig met muis, joystick of vanaf het toetsenbord bediend worden. Een en ander berust op de inmiddels bekende wijs- en klikbediening.
Hoewel het bedieningssysteem na enige tijd comfortabel aandoet, zit men in het begin toch wel te prutsen om te bereiken dat het programma doet wat de speler wil. Gelukkig is het mogelijk om de muis- en joystickrespons bij te stellen en te ijken.

Wij hebben de MS-DOS VGA/MCGA 256 kleuren versie bekeken. De graphics zijn van een uitzonderlijk hoog niveau, waarbij pasteltinten overheersen. Evenals bij 'King's Quest 5' zijn de ruim 85 plaatjes gemaakt door ze eerst te schilderen en vervolgens te scannen. AdLib, Soundblaster en Roland MT-32 worden ondersteund. De muzikale achtergrond is kwalitatief goed en draagt bij tot de atmosfeer. De handleiding beveelt gebruik van muis en installatie op hard disk aan en aangezien het adventure maar liefst een omvang heeft van NEGEN Mb is dat laatste zowat verplicht. Bij de meeste MS-DOS systemen zal het nodig zijn om vanaf een boot-diskette (kale systeemschijf met uitsluitend de muis-drivers) te starten. Het programma heeft namelijk ruim 570k vrij geheugen nodig om probleemloos te kunnen draaien en RAM residente software kan dan behoorlijk roet in het eten gooien.

Tijd speelt een belangrijke rol in het adventure, er loopt een klok mee. Allerlei gebeurtenissen spelen zich tegelijkertijd af op verschillende plaatsen en gaan ook zonder de aanwezigheid van de hoofdpersoon gewoon door. Men heeft hierdoor het gevoel onder tijdsdruk te werken. Gelukkig kan men spelsituaties naar disk schrijven en later weer inlezen.
Het adventure bevat een aantal arcade gedeelten, waarvan de moeilijkheidsgraad is in te stellen. Beter nog: de tussentijdse spelletjes kunnen desgewenst overgeslagen worden. De karakters die men tegenkomt hebben een soort intelligentie, waardoor ze informatie kunnen opslaan. Dit leidt ertoe dat hun gedrag kan veranderen, afhankelijk van wat ze meemaken. Het is dus maar beter om bijvoorbeeld geen ruzie met uw vriendin te krijgen, want dan zwaait er wat. Beledig ook anderen niet onnodig, want dat kan u later duur te staan komen.
De puzzels, deels zeer pittig, kunnen op meerdere manieren en in verschillende volgorde opgelost worden. Dit maakt het adventure, mede door de "real time" suggestie, een genoegen om te spelen.

Dynamix heeft met dit eerste adventure behoorlijk in de roos geschoten. De graphics, animaties en muzikale achtergrond zijn van zeer goede kwaliteit. De bediening is, na wat oefenen in het begin, comfortabel en voor de hand liggend. Hierdoor kan men zich goed concentreren op de inhoud. Voor diegenen, die na koningen, gnomen en heksengebroed eens wat anders willen, ligt hier een aantrekkelijke kans om zich op geheel andere wijze uit te leven. Aanbevolen !

Bas Jansen

WIN EEN GEHEEL VERZORGDE REIS NAAR TENERIFE!



1. Onze prijsvraag waarin de hoofdprijs een vakantie voor twee personen naar Tenerife is, blijkt aan te slaan.
2. Het postkantoor waarin de postbus van Hoog Spel is ondergebracht is begin van dit jaar naar een ruimer pand verhuisd.

Van officiële zijde wordt elk verband tussen deze twee observaties ten stelligste ontkend. Hoe het ook zij, de briefkaarten met oplossingen stromen binnen. Met het derde deel van onze Superprijsvraag hopen we wederom wat invalhulpen bij de PTT nuttig bezig te houden.

Ook ditmaal zijn er weer verschillende prijzen te winnen en is de hoofdprijs zo'n uiterst fraaie Atari Lynx draagbare spelcomputer.

sunair

DE PRIJZEN DIE U DEZE MAAND KUNT WINNEN ZIJN:

HOOFDPRIJS:
ATARI LYNX DRAAGBARE SPELCOMPUTER

1E PRIJS: *SOFTWARE T.W.V. ƒ 250,00*
2E PRIJS: *SOFTWARE T.W.V. ƒ 100,00*
3E TOT EN MET 10E PRIJS: *EEN SPEL*
11E TOT EN MET 25E PRIJS: *EEN FRAAI T-SHIRT*

Elders in dit nummer van Hoog spel staat wie de gelukkige winnaars zijn uit het eerste deel van onze prijsvraag, alsmede de juiste oplossing van de vragen. Bij het ter perse gaan van dit nummer van Hoog Spel was de inzendtermijn van het tweede deel van de prijsvraag nog niet gesloten, dus de winnaars hiervan worden pas in Hoog Spel 4 gepubliceerd. Op het moment dat dit nummer in de winkels ligt heeft iedereen al wel zijn of haar prijs ontvangen.
Welnu, het laatste deel van de grote Tenerife prijsvraag volgt weer hetzeltde stramien als de eerste twee delen. Lees de vragen en pluis Hoog Spel nummer 3 van voor tot achter uit om de juiste antwoorden te vinden. Veel plezier!

WAT MOET U DOEN OM MEE TE DINGEN NAAR DE PRIJZEN?

Hieronder staan tien vragen. Zet de antwoorden van deze vragen onder elkaar en u ziet dat de beginletters van deze antwoorden een tekst vormen. Alle antwoorden kunt u vinden in dit nummer van Hoog Spel. Om misverstanden te voorkomen hebben wij na de vraag vermeld uit hoeveel letters het juiste antwoord bestaat. Indien het antwoord uit meerdere woorden bestaat is de lengte van de afzonderlijke woorden gegeven.

BIJVOORBEELD:
Vraag: In welk spel van Ocean moet men zich een weg banen door de Vietnamese jungle? (3, 4, 6)
Antwoord: The Lost Patrol.

DIT ZIJN DE VRAGEN

1: Wat is de voornaam van een avontuurlijke speurneus? (7)

2: Welke fabrikant wil een failliete stad opkopen? (4, 8, 8)

3: Wat is de achternaam van zowel een mannelijke als een vrouwelijke spion? (10)

4: Welk produkt wordt tegenwoordig in veel computerspellen bestreden? (5)

5: Gewapende popgroep? (7)

6: Welke tovenaar probeert zijn koning te vernietigen? (7)

7: Wat is de naam van een voormalig wreed heerser? (4, 4)

8: Van welke fabrikant lijkt een bepaald soort spellen nogal op elkaar? (5)

9: Wat is zelfs in de volgende eeuw reden tot arrestatie? (7)

10: Wat is het enige merk spelcomputer waarvoor een CD-ROM bestaat? (3)

11: Wat is de voornaam van een voorname voormalige kasteelbewoonster? (6)

12: Wat is de naam van het Openbaar vervoerssysteem in Los Angeles? (2-3)

Schrijf de antwoorden op bovenstaande vragen op een briefkaart en stuur deze uiterlijk 15 april 1991 aan:

Hoog Spel
Tenerife 1
Postbus 59269
1040 KG Amsterdam

N.B. Vergeet u niet te vermelden welke computer u bezit, zodat we - indien u één van de softwareprijzen wint - de juiste prijs kunnen toezenden.

Medewerk(st)ers van Rangeela BV, Hoog Spel, van Tongeren Repro en Fonts + Files zijn van deelname uitgesloten. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

De prijzen zijn beschikbaar gesteld door: Accolade, Activision, Amco, Atari Benelux BV, Domark, HomeSoft, Mindscape, MicroProse, Ocean, Sunair en U.S. Gold.

TOTAL RECALL

'Total Recall' is de nieuwste filmhit van Arnold Schwarzenegger en bezorgde vele bioscoopbezoekers bijna twee uur plezier en spanning. Dankzij Ocean kunnen we nu thuis achter de computer de gevaarvolle reis van Schwarzenegger herhalen.

DROMEN

In 'Total Recall' speelt Arnold Schwarzenegger de rol van Doug Quaid, gelukkig getrouwd en een vredig leventje leidend.
Quaid wordt echter geteisterd door vreselijke nachtmerries waarin de planeet Mars centraal staat. Een piramide en een beeldschone vrouw komen voortdurend terug in deze dromen, welke hem steeds meer uit zijn slaap houden.

Op een goede dag leest Quaid een advertentie van "Rekall", een bedrijf dat het patent heeft op een nieuwe technologie. "Rekall" specialiseert zich in fictieve vakanties; dankzij een ingenieus procédé kan men de klant doen geloven daadwerkelijk op vakantie geweest te zijn. Quaid besluit een namaakvakantie naar Mars te boeken om van zijn nachtmerries af te komen.

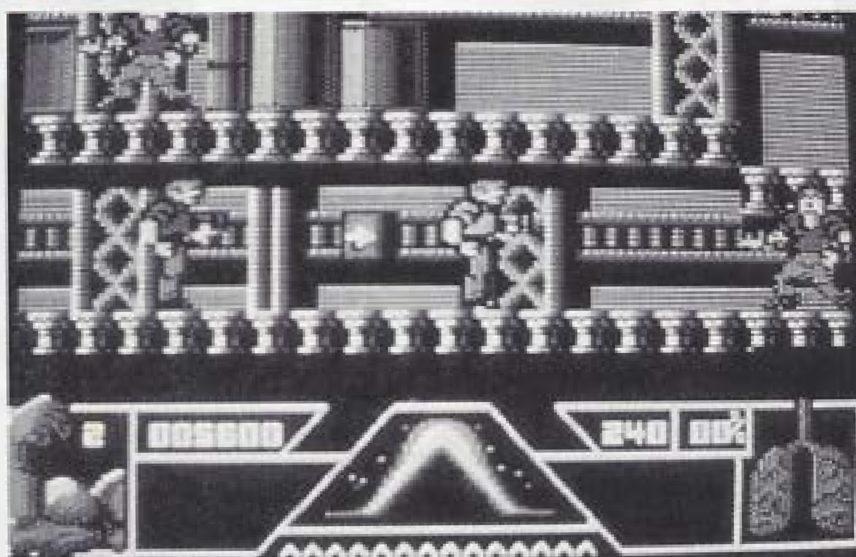
Tijdens de behandeling blijkt dat Quaid's huidige leven niet zijn echte leven is. Technici van Rekall zien tot hun ontzetting hoe Quaid voor hun ogen van een deemoedige werkman in een gevaarlijke geheim agent verandert. Wanneer Quaid bijkomt, herinnert hij zich weliswaar niet alles maar één ding weet hij wel: hij moet naar Mars om zijn ware identiteit te ontdekken!

ACHTERVOLGD

Quaid wordt tijdens zijn tocht op de hielen gezeten door voormalige collega's van de geheime dienst - onder leiding van ene Richter - die opdracht gekregen hebben Quaid koste wat kost te doden. Quaid weet echter iedere keer weer te ontsnappen - ondanks een onderhuids aangebracht zendertje dat voortdurend zijn positie rapporteert aan de geheime politie - en komt uiteindelijk op Mars aan. Daar vindt hij de wonderschone Melina - letterlijk de vrouw van zijn dromen - en komt hij terecht in een ingewikkeld complot om Mars te vernietigen. Samen met Melina besluit Quaid dit snode plan te stoppen. En om een lange film kort te maken: dit lukt. Quaid wordt herenigd met zijn Melina, de geheime dienst geeft het op en iedereen leeft nog lang en gelukkig.

'Total Recall' is een onevenwichtig spel. Men heeft te weinig mogelijkheden om zich te verdedigen en de ammunitie raakt te snel op. Wat overblijft is een ietwat zeurderig platformspel waar de achtervolgings-scène weinig aan toevoegt.
Persoonlijk vind ik qua spel 'Batman - The Movie' (daar lijkt 'Total Recall' tamelijk veel op) een stuk beter geslaagd.

Peter Houzo



HET SPEL

Volgt, verdeeld over zes niveaus, de verhaallijn van de film. Aan het begin van het spel is Quaid al bij "Rekall" geweest en moet hij een telefooncel aan de andere kant van de stad zien te bereiken. Hier zal hij nadere instructies ontvangen voor zijn reis naar Mars. Onderweg moet hij vijf belangrijke voorwerpen oppikken: een aktentas, een paspoort, het ticket naar Mars, een vermomming en een apparaatje waarmee hij de onderhuidse zender kan verwijderen. Eerst echter een pistool zien te vinden en kogels, anders is er bijna geen doorkomen aan dit niveau.

Het tweede niveau is een razende achtervolgings-scène in een taxi - een zogenaamde robotbestuurde "Johnny Cab" - waarmee Quaid een vervallen fabriekscomplex moet zien te bereiken. Eenmaal in de fabriek blijkt dat Quaid inderdaad naar Mars moet om zijn ware identiteit te vinden. In het derde niveau van 'Total Recall' moet Quaid van de fabriek naar de ruimtehaven gaan.
Eenmaal op Mars zit Richter hem op de hielen. Quaid vecht zich een weg door Venusville om Melina te vinden - niveau vier. Gezamenlijk gaan ze met behulp van een taxichauffeur door de grotten van Mars op weg naar de schuilplaats van de rebellen - niveau vijf.

Het laatste niveau brengt Quaid en Melina na een lange tocht in aanraking met de mutant Kuato. Deze tocht bevat diverse puzzels die opgelost moeten worden om de liften te kunnen gebruiken. Kuato - die Quaids geheim blijkt te kennen - geeft hem de sleutel voor de deur naar de reactor. De reactor voorziet geheel Mars van energie; zonder de reactor kan de mensheid niet lang op Mars overleven. Na gebruik van deze sleutel staat Quaid voor een computer. Hij moet proberen deze de toegangscode voor de reactor te ontfutselen. Lukt dit - eerst moeten nog enige volgelingen van Richter hardhandig verwijderd worden - dan gaat Quaid naar een kamer in het hart van de reactor. Hier vindt hij de kwade genius achter zijn ellende: Cohaaggen, die in deze kamer een bom verborgen heeft welke de reactor zal vernietigen. Quaid moet de bom zien te vinden en onschadelijk maken, anders is Mars verloren.

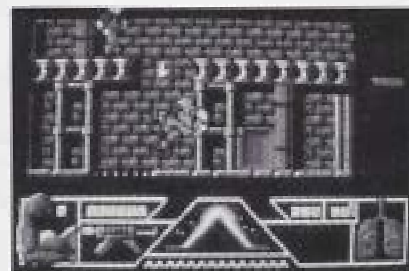
Het is opvallend hoe de op films gebaseerde spellen van Ocean op elkaar lijken. Zowel 'Batman - The Movie', 'Robocop 2' als 'Total Recall' zijn platformspellen afgewisseld met actie onderdelen.
In 'Total Recall' bestaat de actie uit een achtervolging per auto, te vergelijken met 'Batman - The Movie'.

Van alle versies is de Amiga versie verreweg de beste, de muziek en graphics zijn zeer goed. De ST versie ziet er qua graphics vrij goed uit, maar de muziek komt wat zeurderig over. De C64 versie daarentegen is zeer goed en benut de mogelijkheden van deze computer optimaal.

In de platform delen van het spel zijn er twee soorten tegenstanders: schietende en meppende. En alhoewel Quaid een pistool bij zich heeft kan het best zijn dat hij door zijn kogels heen is. Deze zullen eerst gevonden moeten worden. Onderwijl blijven de tegenstanders een dodelijk gevaar. En zoals een ieder beseft, met blote vuisten op een vijand afgaan die driftig loopt te schieten is zelfmoord. Men is dan ook al snel door dat ene leven dat je hebt heen, ondanks de "Continue" optie die vijf maal geboden wordt. Op de latere niveaus wordt dit tamelijk irritant, het lijkt dan wel alsof de computer alle voordelen heeft. Bovendien, na de vijfde "Continue" begint u weer helemaal van voren af aan!

'Total Recall' is een perfect uitgevoerd spel dat echter teveel lijkt op verschillende andere filmlicenties van Ocean. Daarnaast biedt het spel net even te weinig inhoud om lang te kunnen boeien. Het wordt tijd dat Ocean eens wat anders gaat doen!

Helen Balens



PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50 (DS disk)
C64 cass/disk/ROM
ƒ 39,95/59,50/79,95
Importeur: Homesoft

GAZZA 2

De Engelse softwarehuizen weten van geen ophouden, het ene voetbal spel na het andere wordt op de markt gesmeten. Als we goed tellen, zijn er nu meer dan veertig voetbalspellen en managementsimulaties op de markt (geweest).

Inhoudelijk is 'Gazza 2' gelijk aan elk willekeurig ander voetbalspel en als we Empire mogen geloven heeft het niets extra. Het is gewoon een goed spel.
Wij denken dat men ongelijk heeft, het eerste spel dat het tegen Kick Off 2' kan opnemen moet nog bedacht worden!



Empire, Amiga, Atari ST, C64

SWITCHBLADE 2

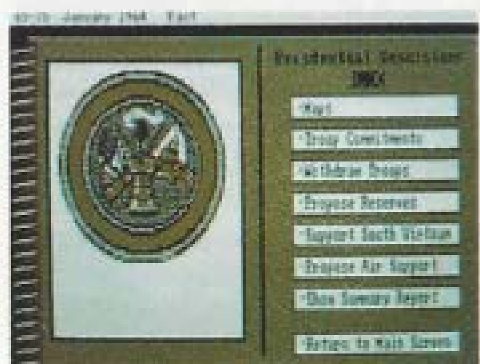


Twee eeuwen geleden versloeg Hiro, de laatste der Blade Knights, in zijn kruistocht om zijn land en de bevolking te redden van de gevaarlijke booswicht Havoc.Havoc is vele jaren later echter herrezen. En, nodeloos te zeggen, u bent de enige die hem kan afhouden van de overwinning. Per slot van rekening bent u een directe afstammeling van Hiro......
'Switchblade 2' telt zes immense niveaus van elk 100 schermen. Tijdens uw tocht zult u tientallen verschillende vijanden ontmoeten. Gelukkig heeft u de keuze uit een uitgebreid arsenaal wapens. Zelfs een vlammenwerper, mitrailleur, taser en doelzoekende raketten behoren tot uw uitrusting.Aan het eind van ieder level wordt u opgewacht door een ontzagwekkend 'boss monster'.



Gremlin, Amiga, Atari ST

NAM



Dit spel is nu al vier jaar in ontwikkeling en nog steeds weet niemand exact wat het inhoudt. Zoals de titel doet vermoeden speelt het spel zich af tijdens de Vietnam oorlog. 'Nam' is een strategisch spel waarbij de speler politieke en strategische beslissingen moet nemen.

U kunt zowel de hele periode spelen (1965-1975) als kleinere scenario's.
Dat kan dan ondermeer het Tet Offensief of de bestorming van Khe Sanh zijn.

Of en hoeveel actie 'Nam' bevat is nog volledig onduidelijk.

Het spel wordt leverbaar in 1991, maar wanneer?



Domark
Amiga, Atari ST, MS-DOS

BACK TO THE GOLD AGE



'Back to the Gold Age' is een grafisch avontuur dat strategie en actie combineert. In een surrealistisch land is de organisatie ASES verantwoordelijk voor de opleiding van priesters. De hogepriester beschikt over boven-natuurlijke krachten. Zijn positie wordt echter bedreigd door ambitieuze priesters. Sterke magische krachten stellen één van hen, de jonge Zad, in staat de tijd achteruit te laten lopen. Hij is van plan om vanaf het jaar nul de zaken alsnog tot in de puntjes te regelen.
Als Zad uiteindelijk nog maar 8 jaar is ontmoet hij de toenmalige hogepriester. Zad laat de tijd weer normaal verstrijken en hij wordt de pupil van de hogepriester. Het is zijn doel om voldoende wijsheid te vergaren en de juiste mensen om zich heen te verzamelen om later zelf het koninkrijk te leiden.

Ubisoft
Amiga, Atari ST, MS-DOS

NEO GEO

De Neo Geo spelcomputer wordt momenteel als het neusje van de zalm gezien. De Neo Geo is een produkt van SNK, een van de grotere Japanse fabrikanten van hallen machines. Het Neo Geo Multi Video System wordt aan hallen geleverd en kan als een soort jukebox maximaal zes cartridges bevatten. De versie voor de huiskamer is hieraan identiek maar kan slechts één cartridge bevatten. Ware arcadehal kwaliteit derhalve. Uniek is bovendien de Ram-kaart. Spelend op de Neo Geo of de hallenversie kan de score en positie in het spel op de Ram-kaart gezet worden waarna in een andere hal, thuis of bij een vriend die ook een Neo Geo heeft, verder gespeeld kan worden. U kunt maximaal 27 posities op de 64K kaart opslaan.



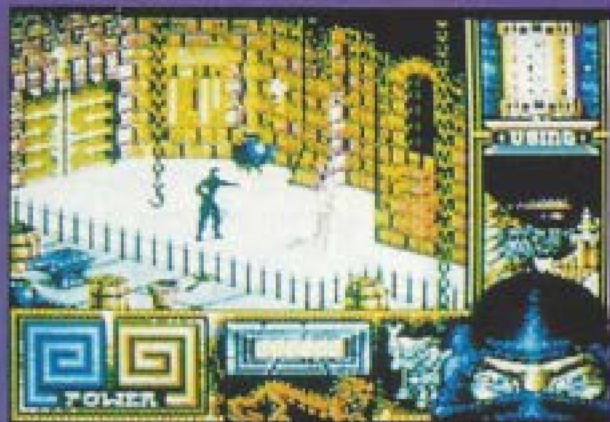
De technische specificaties van de Neo Geo zijn indrukwekkend. De twee processoren - 68000 (12Mhz) en een Z80A (4Mhz) voor het geluid - verzetten bergen werk. De maximale ROM capaciteit van de spellen is 330 Mbit, het FM stereo geluid is overdonderend.

Diverse spellen zijn reeds leverbaar waaronder 'Magician Lord', 'Ninja Combat', 'Nam 1975', 'Top Players Golf', 'Riding Hero', 'Baseball', 'Cyberlip' en 'The Super Spy'. Sommige spellen, zoals 'Baseball' en 'Nam 1975' bevatten gedigitaliseerd geluid en stemmen, waardoor de spellen nog meer impact krijgen.



Naast fraaie spellen spelen kan de Neo Geo echter nog meer. Dankzij een binnenkort leverbaar modem kan men databanken oproepen, ook telebanking is mogelijk. Het is zelfs mogelijk ongeoorloofd gebruik van de Neo Geo onmogelijk te maken; u kunt een code invoeren waardoor de machine alleen reageert als u dat wilt.

Aan dit fraais hangt echter een fors prijskaartje. De Neo Geo computer - althans de UK versie - kost ongeveer 1400 gulden terwijl de cartridges bij 600 gulden beginnen.
De Japanse versie kan goedkoper betrokken worden, doch dan zit men met het taalprobleem, zeker wat de software betreft.



LAST NINJA 3

Het originele *'Last Ninja'* voor de C64 deed vriend en vijand versteld staan. Het concept werd daarna uitgebreid en *'Last Ninja 2'* was het gevolg.
Het - voorlopig - laatste deel uit de serie heet tot ieders verrassing *'Last Ninja 3'*. De ontwikkeling van het spel heeft twee man-jaren (normaal gesproken hebben we het natuurlijk over mens-jaren, maar alle programmeurs waren in dit geval van de mannelijke kunne) geduurd. Het spel zal ongelooflijk gedetailleerde achtergrond graphics bevatten en de animatie van de Ninja werd nog aanzienlijk verbeterd. Elk van de zes verschillende niveaus laat u onder het genot van een eigen muziekje verfrissende puzzels oplossen. Als u tenminste niet aan het knokken bent natuurlijk.

System 3, C64

BILLY THE KID

Een adventure dat net even anders is. *'Billy the Kid'* is een arcade adventure/strategie spel dat zich afspeelt in het Wilde Westen. De speler kan de rol van Billy the Kid, de desperado met een hart van goud, op zich nemen. Of hij kan besluiten Pat Garret te worden, de scherpschietende goudeerlijke sheriff van het dorp. Garret en Billy waren ooit vrienden.

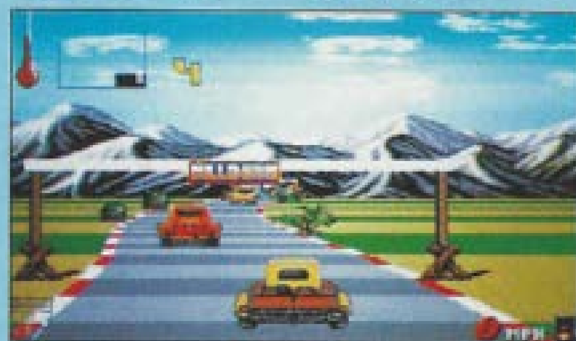
Of het spel de film over deze twee oerhelden volgt, is nog niet bekend. Ocean kennende - en de demo gezien hebbend - zou 'Billy the Kid' wel eens een uitstekend spel kunnen worden.

Ocean
Amiga, Atari ST



MOONSHINE RACERS

Moonshine Racers' is een nieuw spel van Millenium. 'Moonshine' is een Amerikaanse uitdrukking uit de tijd dat alcohol in de Verenigde Staten was verboden, de zogenaamde 'drooglegging'. In het spel bestuurt u een met illegale drank volgeladen bestelwagen. De lading moet zo snel mogelijk worden afgeleverd bij een geheim distributiepunt. U voelt echter de stinkende adem van de dikke sheriff Sam in uw nek.



Het spel werd gemaakt door het team dat ook de spelen 'Out Run' en 'Continental Circus' voor zijn rekening heeft genomen. In 'Moonshine Racers' wordt het thema van Chase H.Q. in feite omgedraaid. Niet langer probeert u als lid van de sterke arm misdadigers in te rekenen door hun wagen te rammen. U bent nu de achtervolgde die probeert de sherrif te ontwijken.
Met het geld dat u verdient door het afleveren van drank kunt u accessoires voor uw auto aanschaffen. Ook kunt u bijvoorbeeld een 'bakkie' en een goede landkaart kopen. Allemaal prima hulpmiddelen om Dikke Sam te slim af te zijn en zijn wegversperringen te omzeilen.

Millenium, Amiga, Atari ST, MS DOS

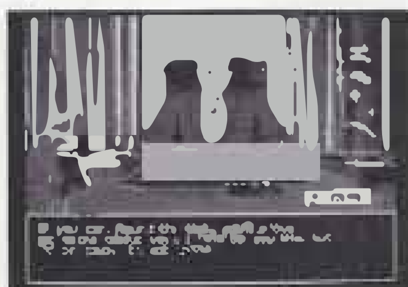
COVERT ACTION

Het heeft al veel te lang geduurd. Reeds tientallen jaren leeft een groot deel van de mensheid in angst voor terroristen, machtswellustige (militaire) dictators en hebzuchtige, in weelde badende drugsbaronnen. Kortom, de tijd is aangebroken om daar iets tegen te doen.

Helaas moet u het als computergebruiker stellen met de elektronische oplossingen die uw computer kan verwerken, maar het kan natuurlijk nooit kwaad het idee te hebben om - ook al zit u achter een computer - een handje te kunnen helpen bij de bestrijding van onrecht en zware criminaliteit.

SUPER SPION

'Covert Action' is een spel van MicroProse en is gemaakt door de bekende spelontwerper Sid Meier. Van zijn hand verschenen al eerder toppers als



'F19 Stealth Fighter', 'Railroad Tycoon' en 'Silent Service'. Als speler van Covert Action' wordt u zijn onweerstaanbare creatie Max Remington of, indien u zich liever van uw vrouwelijke kant laat zien, zijn zuster Maxine Remington. Deze superspion(ne) is de enige ter wereld die het (on)tij kan keren. Stop het geweld, de corruptie en de misdaad met de twee hoofdregels van Covert Action':

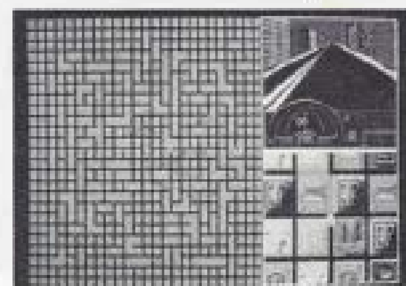
1. **Gebruik uw verstand.**
2. **Als dat niet toereikend is, gebruik dan andere wapens.**

In het spel reist u door drie werelddelen om in vijftig steden uw 'werk' te doen. Deze werkzaamheden bestaan voornamelijk uit het aftappen van telefoons, achtervolgen van auto's en het inbreken in gebouwen. Soms onderschept u gecodeerde boodschappen uit het vijandelijke kamp. Deze moet u dan proberen te ontcijferen.

HET GROTE GEHEEL

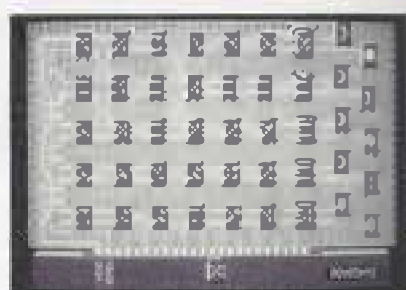
Wanneer u uit inbreken gaat, kunt u zich uitrusten met verschillende wapens, zoals handvuurwapens, granaten, slaapgas, boobytraps en op afstand te bedienen bommen. Tijdens de inbraak kunt u tevens gebruik maken van gereedschap om kluizen te kraken en een camera om de inhoud te fotograferen.

Alle aanwijzingen die u verkrijgt moeten als een legpuzzel in elkaar worden geschoven. U moet daarbij proberen om schijnbaar onbelangrijke informatie te interpreteren om deze te kunnen plaatsen in het

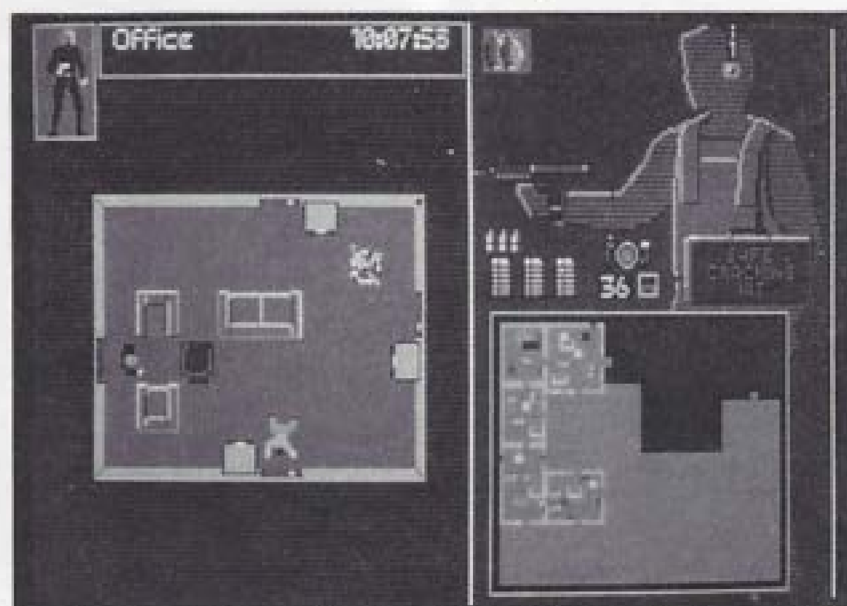


licht van de 'echte' en grote gebeurtenissen. Zeer belangrijk is het vervolgens dat u het juiste spoor volgt.

Zodra u voldoende belastende informatie hebt gevonden kan een van de leden van de misdadige organisatie worden gearresteerd. Timing is hier belangrijk, want zodra iemand zijn eigen deeltje van het plan heeft uitgevoerd zal hij of zij onderduiken. Het hoogst



bereikbare is de arrestatie van het meesterbrein achter de zaak.



'Covert Action' kon mij in het begin niet boeien. Mijn eerste indruk was dat Sid Meier een vluggertje had afgeleverd om snel wat geld te verdienen. Deze eerste indruk sloeg na een paar uur modderen om. Toegegeven, het duurt even voordat men de smaak van dit spel te pakken heeft en begrijpt wat men allemaal aan het doen is. Inmiddels heeft 'Covert Action' mij danig in zijn greep. Het spel is tamelijk complex, maar de speler krijgt steun van een assistent bij de CIA. Ook staan diverse technische hulpmiddelen ter beschikking.

Zodra alle bij de huidige missie betrokken misdadigers zijn gearresteerd of zijn ondergedoken, wordt u bij de baas geroepen. Deze neemt de hele zaak nog eens met u door en geeft een cijfer voor de geleverde prestaties. Op deze manier bouwt u aan een carrière als super spion. Pas nadat alle meesterbreinen zijn gearresteerd kunt u rustig van uw pensioen gaan genieten.

Een uitstekend spel voor diegenen die er niet tegen opzien hun verstand te gebruiken.

Peter Nouzo

Een zin op de omslag van dit spel zet me even aan het denken. Het gaat over de realiteit van het computerspel. 'De zaken in dit spionagespel zijn gebaseerd op het nieuws van vandaag!' Als dat zo is dan moeten we met dit spel kunnen zien waarom de oorlog in de Golf langer duurde of heeft geduurd dan door de Amerikaanse spionagedienst was voorzien. Maar dat is natuurlijk niet eerlijk. Die gegevens waren bij het uitkomen van dit spel nog niet voorhanden. Goed, de realiteit van gisteren is voor de liefhebber van dit soort computerspellen ook aardig genoeg. De Mafia, CIA, MI6, Mossad enz. enz. Ze komen er allemaal in voor. Een losse kaart maakt de toetsenbord besturing (muis of joystick is ook mogelijk) op overzichtelijke manier duidelijk. Zo lijkt het allemaal eenvoudig maar dat is het beslist niet. Het spel is, dat lijkt me voor een goede adventure overigens noodzakelijk, behoorlijk ingewikkeld. Tijdens mijn wat ongecontroleerde rondgang langs alle mogelijke steden zijn vooral de mooie plaatjes opgevallen. Eerlijkheidshalve moet ik toegeven dat een adventure wat mij betreft eenvoudig moet beginnen om daarna steeds moeilijker te worden. En niet andersom, zoals in dit spel. In het begin onbegrijpelijk en misschien aan het einde nog steeds..., maar zover ben ik niet gekomen.

Robert K. Reurslag

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 145,00
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA/Tandy 1000
(Voor MCGA/VGA Minimaal 640Kb geheugen vereist)
Importeur: Homesoft

NARC

Het is misschien toeval dat zowel Ocean's *'Narc'*, *'Narco Police'* (Dinamic) en het adventure *'Rise of the Dragon'* van Dynamix zich bezighouden met het drugprobleem in de nabije toekomst. Zonder twijfel is *'Narc'* echter het meest gewelddadige spel van de drie. Maar de originele coin-op van Williams was dat ook!

DRUGSHANDEL

De Narc afdeling is speciaal opgericht om Mr. Big, het meesterbrein achter de drugshandel op te sporen en onschadelijk te maken. U moet zich daarvoor wel in de meest gevaarlijke buurten van de stad begeven. Zwaargewapend - niet alleen een pistool maar zelfs een bazooka torst u mee - begint u aan uw opdracht. Het is zelfs mogelijk gezamenlijk met een collega op pad te gaan, u kunt elkaar dan enigszins beschermen. De tegenstanders zijn niet mis, gevaarlijke scherpschutters, de lijfwachten van Mr. Big en bloeddorstige honden zitten u al direct achter de vodden. En heeft een hond u eenmaal bij de keel, dan is hij bijna niet meer af te schudden; de hulp van een partner is dan welkom. Uw ammunitie is niet onbeperkt, gelukkig laten uw tegenstanders wanneer ze uitgeschakeld worden het nodige vallen. U raapt de kogels, extra energie et cetera op door er overheen te lopen.

LICHAAMSDELEN

Wanneer u een aantal gangsters of honden met de bazooka opblaast, dwarrelen de lichaamsdelen in gruwelijk detail over het scherm. U kunt de gangsters echter ook arresteren door tegen ze aan te lopen, dat levert namelijk behoorlijk wat bonuspunten op. Ze steken de handen in de lucht en door nogmaals tegen ze op te lopen arresteert u het tuig. Denderend weerklinkt uw stentorstem: "You're busted". U bent te allen tijde op de hoogte van de positie van uw tegenstanders,



deze wordt weergegeven in een scanner boven in beeld.

TWAALF NIVEAUS

Uw tocht voert door twaalf levels verspreid over de stad. U begint vlakbij een sloperij waar u zoveel mogelijk tegenstanders moet vernietigen. Vervolgens moet u de ingang naar de ondergrondse vinden. Ook hier is snel reageren noodzakelijk. Hebt u eenmaal de rode pas gevonden dan kunt u terugkeren naar de sloperij. Na de nodige arrestaties verricht te hebben of anderszins gewelddadig te keer gegaan te zijn komt u in Krak Street. Hier moet u de ingang naar de geheime laboratoria vinden.

Level vijf brengt u in het Krak laboratorium, ook hier weer honden en bewakers. Een blauwe pas brengt u in veiligheid. Uit het laboratorium ontsnapt, komt u op een brug tegenover junkie Joe Rockhead te staan. Joe is niet te arresteren, grof geweld is het enige dat helpt. U dient zo snel mogelijk de brug over te steken, gelukkig kunt u passerende wagens aanhouden voor een lift. Weer terug op Sunset Strip wordt u belaagd door de messentrekker Kinky Pinky. Dit niveau kent vijf sub-levels, van de vijf toegangen is één deur gesloten; de sleutel voor deze deur - een zilveren pas - kunt u in een van de vier andere sub-levels vinden.

Level acht brengt u bij een school waar Skyhigh zijn drugs kweekt. Voordat u echter de school kunt betreden moet u zich een weg banen door een ware menigte gangsters. Level negen is een broeikas waar u de illegale drugsplanten moet verzamelen.

De gangsters verweren zich, doch u kent geen genade, zeker niet omdat een van de heren een groene pas voor het volgende level heeft. U bent weer op straat, op weg naar het hoofdkwartier van Mr. Big's organisatie. Wanneer u het gebouw bereikt moet dit betreden worden. U schiet zich een weg naar het kantoor van Mr. Big. Wanneer u de laatste deur intrapt komt Mr. Big op u af in zijn rolstoel. U rekent met hem af en raapt de gouden kaart op die op de grond dwarrelt.

Opeens echter ontdekt u dat Mr. Big toch niet uitgeschakeld is. Nu is hij pas echt kwaad en u zult alle zeilen moeten bijzetten om dit te overleven. Lukt dit dan kunt u na het oppakken van weer een gouden kaart een bonuslevel betreden.

'Narc' is een van de beste spellen die ik ken voor de C64. De actie is subliem, de muziek grandioos, de graphics perfect en het spel is - hoewel gruwelijk moeilijk - uiterst speelbaar.

Eindelijk weer eens ongecompliceerd erop los schieten. Aanrader!

Frans van Lunteren

AMIGA/ATARI ST

'Narc' is een van de meest gewelddadige spellen van de laatste tijd. Zoveel en zolang mogelijk erop los knallen is in dit spel het enige goede antwoord op da problemen. De manier waarop grafisch het bloed en de heren der vliegende lichaamsdelen afgebeeld worden is gruwelijk. Ondanks dat past het wel degelijk in de hele sfeer van het spel. Met name de Amiga versie - de ST versie blijft wat achter - blinkt uit door uitmuntende graphics, animatie en geluidseffecten, de blaffende honden zijn zeer realistisch.

De originele coin-op had vier vuurknoppen en een joystick dus om dat alles in één joystick te proppen bracht enige problemen met zich mee. De besturing is dan ook moeilijk en vergt gewenning. Het zal vaak gebeuren dat u springt in plaats van te bukken, en dat natuurlijk altijd op een cruciaal moment.

De actie is razendsnel en zal menigeen pijn in de vuurknopduim en polsen bezorgen. 'Narc' alleen spelen is bijna ondoenlijk, de hulp van een kompaan is onontbeerlijk. Deze kan overigens op ieder moment van het spel inspringen.

Toch kunnen de eerste levels eenvoudig doorlopen worden. Wanneer je je concentreert op rennen in plaats van schieten zit men zo in level vier. Het is jammer dat men daar niet even naar gekeken heeft. De latere levels zijn echter razend moeilijk maar of dat de spanning er langer dan een week in kan houden is maar de vraag.

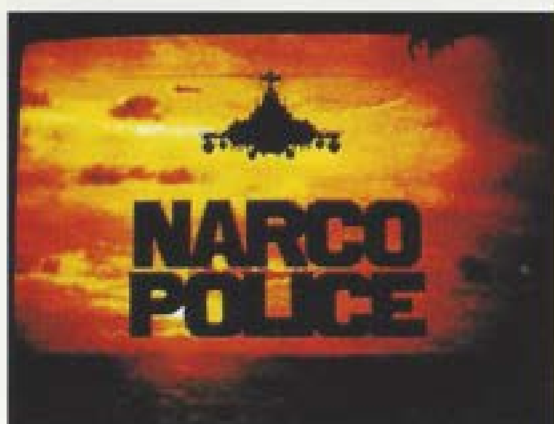
Voor de fanaat een aanrader.

Steven Groot

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
C64 cass/disk/ROM
ƒ 39,95/59,50/79,95
Importeur: Homesoft

KEIHARDE AGRESSIE & FURIEUZE AKTIE



NARCO POLICE

STRIJD TEGEN DE DRUGSBARONNEN

In navolging van ex president Reagan lijken ook veel softwarehuizen de oorlog te hebben verklaard aan verdovende middelen. Veel fabrikanten drukken op de verpakking van hun produkten een waarschuwing tegen het gebruik van drugs af, terwijl sommigen zelfs zover gaan om een titelscherm met dezelfde strekking in hun spel op te nemen.

Het thema is inmiddels ook op ruime schaal gebombardeerd tot onderwerp van allerlei computerspelen.
Alleen al in dit nummer van Hoog Spel staan verschillende spellen die rond dit thema spelen. Kijk maar eens naar bijvoorbeeld de recensies van 'Rise of the Dragon', 'Covert Action', 'Narc' en 'Robocop 2'.

De manier waarop het thema in spellen wordt verwerkt, varieert van adventures tot schietspellen.
'Narco Police' van het Spaanse softwarehuis Dinamic is een spel uit de laatste categorie, zij het dat er zo nu en dan ook een beroep wordt gedaan op de hersenen van de speler. U bestuurt namelijk drie afzonderlijke teams. Alleen door hen van de goede opdrachten te voorzien maakt u een kans om het spel uit te spelen en de oorlog tegen de gewetenloze misdadigers te winnen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Dinamic
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 79,50
Atari ST ƒ 79,50
C64 ROM ƒ 79,95
MS-DOS ƒ 79,50
Ondersteunde kaarten: Hercules/CGA
Importeur: Homesoft

EILAND

In het jaar 2003 is meer dan 20% van de wereldbevolking verslaafd. De drugsbaronnen hebben hun krachten gebundeld en zich gevestigd op een tropisch eiland, ergens voor de kust van Colombia. Er werd maar liefst 500 miljoen dollar geïnvesteerd in een geavanceerd beveiligingssysteem waarmee het laboratorium in het centrum van het eiland wordt beschermd.



Het systeem omvat een uitgebreid doolhof van gangen die constant in de gaten worden gehouden met camera's. Ook aan mankracht is geen gebrek. Het complex wemelt van zwaar bewapende huurlingen.
Ter bestrijding van dit kwaad heeft elk land ter wereld de twee beste agenten afgestaan aan het speciaal voor deze gelegenheid opgerichte korps 'Narco Police'. Na vijf jaar intensief trainen van de het elite-korps acht men zich eindelijk sterk genoeg om de bende op te rollen.

COMMUNICATIE

De speler voert het commando over drie teams die elk uit vijf agenten bestaan. Uiteraard zijn deze agenten tot de tanden gewapend met machinegeweren en zelfs raketten.
Elk team is uitgerust met een persoonlijke intercom unit (de P.I.U.) waarmee het contact tussen de verschillende groepen kan worden onderhouden. Via de intercom kan een groot aantal functies worden uitgevoerd.
Ook treft men hier en daar terminals aan in de gangen. Hiermee kunt u in het bewakingssysteem inbreken en bijvoorbeeld camera's of automatisch geschut uitschakelen.

TUNNELS

Onder het eiland is een netwerk van tunnels gegraven. De vijf ingangen voeren allemaal naar het centrale laboratorium. Om het de speler iets makkelijker te maken bevat de handleiding een kaart van het eiland en het gangenstelsel. Helaas ontbreekt het middelste deel van de kaart, zodat u de exacte positie van het laboratorium zelf zult moeten bepalen. Nadat u met één of meer teams bent doorgedrongen tot vlak bij het laboratorium wacht u een onaangename verrassing. U staat oog in oog met een tank die zijn wapens op u leegspuwt. Indien u het voertuig weet op te blazen, kunt u het laboratorium binnengaan.
Eenmaal binnen wordt u opgewacht door een overmacht aan huurlingen die over uiterst efficiënte wapens beschikken.



MS-DOS

Van de fraaie graphics blijft in de MS-DOS versie van het spel niets over. Zonder overdrijving mag ik wel stellen dat 'Narco Police' op de PC volstrekt mislukt is.
Uitsluitend CGA graphics kunnen in mijn ogen toch echt niet meer.

Laten liggen!

Steven Groot

AMIGA/ATARI ST

'Narco Police' is een prima voorbeeld van een spel dat niet verbazingwekkend goed is, maar wel verslavend werkt. In het begin is het even wennen aan de besturing. Het kompas dat getoond wordt is onmisbaar. De door u bestuurde agent reageert af en toe wat slordig op de joystick commando's. De animatie is goed, vooral wanneer u de agent naar links of rechts laat lopen. Geluidseffecten gaan niet verder dan schietgeluiden, maar ze dragen bij aan de sfeer.
Het spel is moeilijk. Nauwkeurig richten van uw mitrailleur is haast onmogelijk maar dat is natuurlijk een goed excuus om de mitrailleur te laten ratelen.

Peter Nouzo

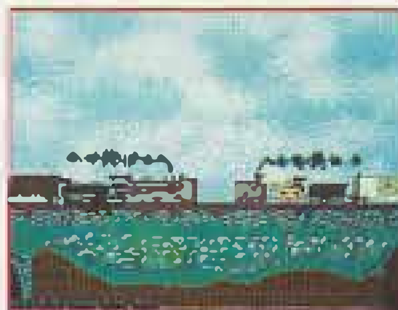


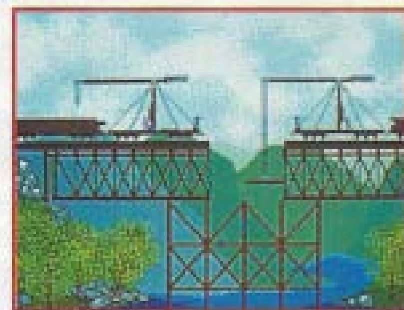
MICRO PROSE™

DE SIMULATIE EXPERTS

Sid Meier's

RAILROAD TYCOON



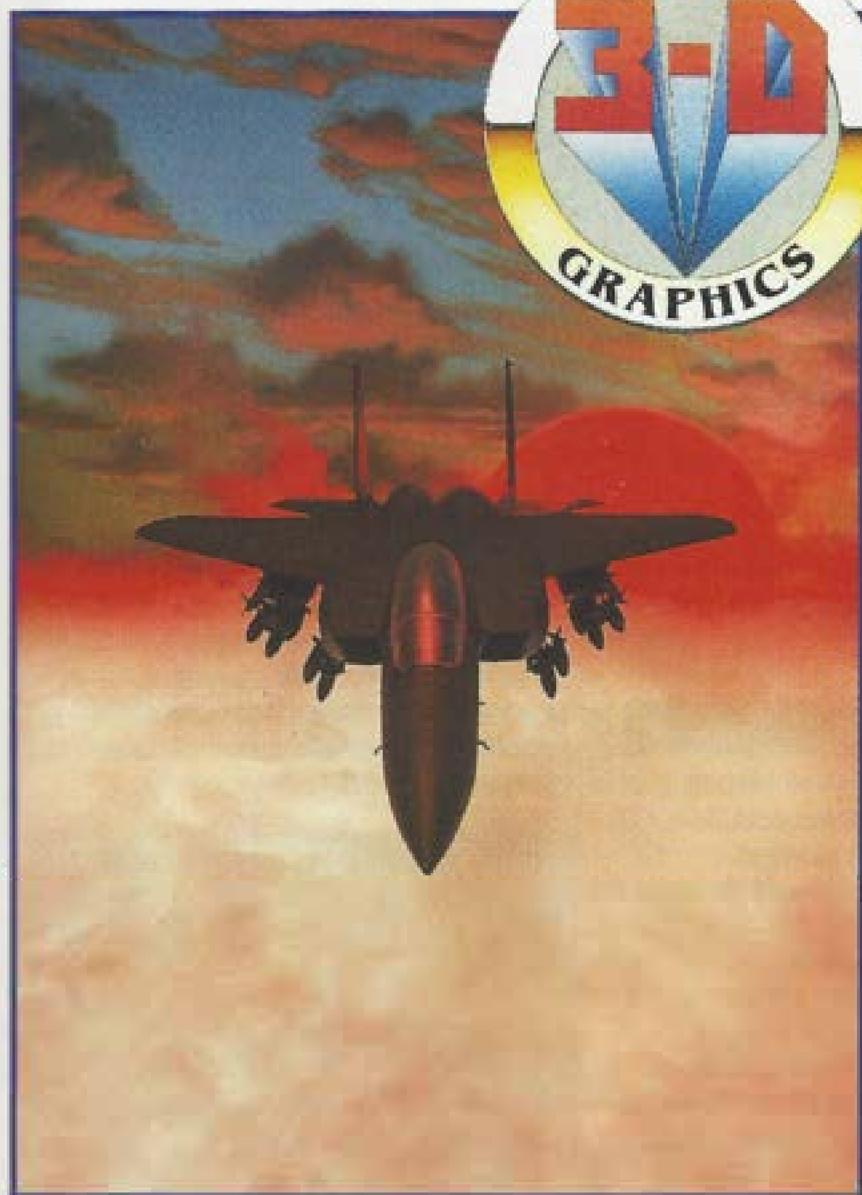






U heeft het lot van uw spoorwegmaatschappij in eigen handen. Iedere gemaakte keuze beïnvloedt de wereld om u heen. Iedere verandering noodzaakt een beslissing, iedere beslissing brengt verandering.
Personal Computer Magazine: Railroad Tycoon is het plezierigste spel dat ik in jaren gespeeld heb.
Hoog Spel: Kluistert u voor lange tijd aan het beeldscherm.





F-15 STRIKE EAGLE II





Het toestel waar iedere piloot van droomt.
F15 II Strike Eagle, wederom bewijst MicroPose de absolute top te zijn.

Beide produkten leverbaar voor MS-DOS (3.5&5.25" combi), Atari ST en Amiga

Distributie Nederland: HomeSoft
[illegible]weg 63
2031 EB Haarlem
Telefoon: 023-311241
Telefax: 023-318188

Distributie België T.S.D.
[illegible]weg 65
2021 EB Haarlem
Telefoon: 023-319273
Telefax: 023-310400

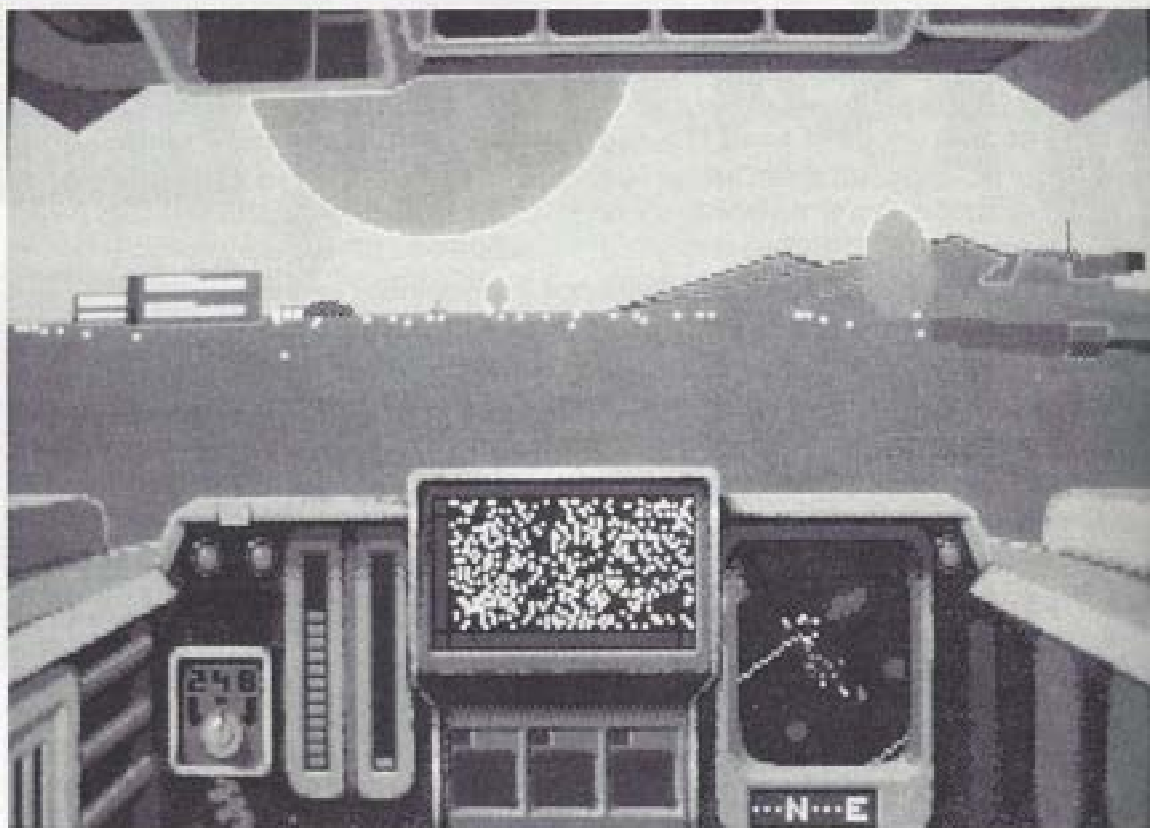
BATTLE COMMAND

De vorige oorlog tussen Noord en Zuid heeft tien jaar geduurd, met als voorlopig resultaat een remise. Beide partijen hebben zich ingegraven en houden elkaar vanuit hun stellingen scherp in de gaten.

WAPENTUIG

Zowel Noord als Zuid hebben inmiddels een uiterst sterk leger op de been gebracht, de technologische ontwikkelingen hebben een zeer hoog peil bereikt. Wat Ronald Reagan voor ogen stond met zijn 'Star Wars' programma is uiteindelijk dan toch nog gerealiseerd.
Het resultaat van al deze technologie is dat grootscheepse aanvallen vroegtijdig gesignaleerd en zonder mankeren in de kiem gesmoord worden.
Pure zelfmoord dus.

Kleinschalige acties bieden nog wel enig uitzicht op succes. Speciaal voor dit doel werd een klein soort tank, de 'Mauler' (oftewel vermorzelaar), ontwikkeld.
Dit voertuig wordt door een Stealth helikopter achter de vijandelijke linies gedropt en daar na het voltooien van de opdracht weer opgepikt. De tank is bewapend met de meest geavanceerde



wapensystemen die voorhanden zijn.
De standaarduitrusting bestaat uit een 120 mm geschut. Daarnaast kan het voertuig worden uitgerust met verschillende soorten raketten - al dan niet geleid - voor land- of luchtdoelen.

Ook tijdbommen en mortierwerpers kunnen worden gemonteerd. Ter verdediging kan men beschikken over projectielen die vijandelijke raketten het spoor bijster doen raken.

16 MISSIES

'Battle Command' telt 16 verschillende missies. Vijftien ervan kunnen door de speler willekeurig worden gekozen.
De laatste is een geheime missie die men pas kan ondernemen nadat men bewezen heeft hiervoor goed genoeg te zijn.
Het valt echter aan te raden om de missies in de standaardvolgorde af te werken. Hierdoor wordt de moeilijkheidsgraad langzaam opgevoerd. Bovendien, en dat is minstens zo belangrijk, na het voltooien van een missie komen steeds geavanceerder wapens beschikbaar.

De opbouw van de missies is in principe meestal hetzelfde. Zoek het doel, vernietig of red dit en keer terug naar het rendez-vous punt.
Het doel van de missies is echter zeer gevarieerd, evenals de te volgen tactiek. Het in veiligheid brengen van een neergestorte sateliet vereist een heel andere aanpak dan bij voorbeeld het beschermen van een konvooi vrachtwagens.

VERDEDIGING

De 'Mauler' beschikt over een uiterst modern radarsysteem. Hierop worden vijanden, gebouwen, vliegtuigen et cetera door middel van verschillend gekleurde stippen getoond.
Een ander hulpmiddel ter bescherming van de 'Mauler' is de veelvoud aan manieren waarop men de omgeving kan bekijken. Zo bevat het controlepaneel binnen het voertuig een monitor die dienst kan doen als achteruitkijkspiegel.
Ook kan men een aantal verschillende gezichtspunten kiezen buiten de tank. In- en uitzoomen is hierbij mogelijk.



AMIGA/ATARI ST

'Battle Command' is de opvolger van 'Carrier Command', het geen een tamelijk complex strategisch actiespel was.
In het begin lijkt 'Battle Command' op een opgedofte versie van 'Battle Zone' en dat is het eigenlijk ook tot op zekere hoogte.
Het accent ligt sterk op de actie, maar de missies vereisen doorgaans meer dan een snelle vuurduim. Het spel heeft daardoor behoorlijk veel diepgang en het zal dus geruime tijd duren voor het gaat vervelen. Het gevoel van voldoening na het voltooien van een missie is groot.

De 3D graphics zijn zeer goed. De muisbesturing werkt soepel en de geluidseffecten dragen bij tot de atmosfeer. Dankzij de mogelijkheid om de missies zelf te kiezen blijft de frustratie tot een minimum beperkt. De combinatie van deze ingrediënten heeft een sterk spel opgeleverd.

Veel verschil tussen de Amiga en de Atari ST versies heb ik niet kunnen ontdekken. De graphics bewegen op de Atari iets sneller, maar daar staat tegenover dat het geluid op de Amiga beter is. Verder zijn beide versies identiek.

Aanrader voor de liefhebbers van een combinatie van actie en een beetje denkwerk.

Edward Helven

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
MS-DOS ƒ 99,00

Ondersteunde kaarten:
Hercules/CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: Roland/Adlib/Soundblaster
Importeur: Homesoft
De C64 versie komt in de loop van dit jaar

KING'S QUEST 5

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER

Eindelijk kan Sierra opgenomen worden in het Guiness Book of Records. Het grootste adventure aller tijden is nu verkrijgbaar: maar liefst 12,5 Mb en 256 kleuren (MS-DOS VGA/MCGA). De graphics zijn eerst met de hand geschilderd, vervolgens gescand en voorzien van zeer complexe animaties. Een en ander gaat vergezeld van de beste muziek ooit voor een adventure gemaakt.

KONING GRAHAM OP AVONTUUR

In 'King's Quest 4' heeft Rosella, de dochter van koning Graham, ervoor gezorgd dat haar vader weer gezond wordt en vrede en welvaart in het koninkrijk heersen.

Nu haalt zoon Alexander zich de woede op de hals van tovenaar Mardock doordat hij Mardock's broer in een kat veranderd. Uit wraak gaat Mardock naar Daventry en laat door zijn mysterieuze krachten het kasteel met bewoners en al van de aardbodem verdwijnen.

Koning Graham is net een wandelingetje aan het maken in de bossen en ontdekt bij terugkeer dat zijn have en goed verdwenen zijn. Hij is ten einde raad; gelukkig heeft Cedric, de uil van tovenaar Crispin, alles zien gebeuren. Hij nodigt Graham uit om mee naar Crispin te gaan teneinde samen de speurtocht naar de koninklijke familie en het kasteel te ondernemen.

OPPAD

Eerst verkent u de stad Serenia en omgeving. U helpt de plaatselijke middenstand en sluit vriendschap met de bijenkoningin, de mierenkoning en een rat. U trekt door de woestijn, van oase tot oase. U ontmoet bandieten, zigeuners en gnomen.

In de bossen ontmoet u prinses Alichia die door de boze bosheks in een treurwilg veranderd is. Van daar voert uw reis naar de besneeuwde bergen waar u kennis maakt met de koningin der wolven en de verschrikkelijke sneeuwman.

Ook voert uw reis over zee, naar het eiland der Harpies, waar kannibalisme zeer populair is. Uiteindelijk belandt u op het eiland van tovenaar Mardock. Met behulp van prinses Cassima en uiteindelijk tovenaar Crispin (Hocus Pocus Alidocus) weet u alles tot een goed einde te brengen.





We hebben een testversie van de CD-ROM kort mogen aanschouwen. Met uitzondering van enkele uren gedigitaliseerde spraak verschilt deze momenteel weinig van de hier besproken versie.
Volgens Sierra wordt overigens nog steeds gewerkt aan de CD-ROM versie en mag de getoonde versie zeker niet als definitief beschouwd worden.





Met 'KQ5' en 'Quest for Glory 2' heeft Sierra twee nieuwe foutmeldingen geïntroduceerd: "Out of hunk" en "Out of heap". "Out of hunk" geeft aan dat de computer over te weinig geheugen beschikt; over het algemeen wordt dit veroorzaakt door TSR of zogenaamde RAM residente software. In dit geval dient u de computer op te starten met een kale systeemschijf - raadpleeg hiervoor uw DOS handleiding - met daarop uitsluitend de muis-drivers.

"Out of heap" is een foutmelding die aangeeft dat de snelheid van de computer niet juist is voor het adventure. Snelheden hoger dan 16 Mhz blijken namelijk nogal wat problemen te geven, schakel in dit geval de snelheid van uw computer om.

King's *Quest 5'* is het eerste adventure waarbij Sierra afgestapt is van het gebruik van in te voeren tekst. Het adventure is volledig ikoongestuurd. Het programma kan naar keuze vanaf het toetsenbord of met de muis dan wel joystick bediend worden. De cursor kan verschillende vormen aannemen. Bij gebruik van de muis kan men de cursorvorm cyclisch veranderen door met de rechter muisknop verschillende keren achter elkaar te klikken.

Men kan lopen, reizen, kijken, praten en bepaalde acties uitvoeren. Boven in het scherm kan men een reeks ikonen naar voren halen waar men naast de genoemde mogelijkheden ook de inventaris kan bereiken, spelparameters kan instellen en spelsituaties van of naar disk kan schrijven. In het begin is deze voor Sierra nieuwe werkwijze wennen, de bediening is echter zeer comfortabel.

Het adventure is dermate omvangrijk dat Sierra voor MS-DOS gebruikers dit adventure heeft moeten uitbrengen in aparte versies en in dubbeldikke dozen. Bij een adventure van deze omvang kan men haast niet meer zonder harddisk. Het adventure zit namelijk barstensvol met indrukwekkende animaties.

Vanaf floppy disks vertragen deze animaties enorm en zelfs bij gebruik van harddisk kan het gebeuren dat animatie scènes zeer traag verlopen. Ook is het mogelijk dat het programma door een tekort aan vrij geheugen vastloopt. In het meest gunstige geval stopt het programma dan en geeft de foutmelding "Out of hunk" (Sierra jargon voor 'te weinig geheugen"). Het kan echter ook gebeuren dat uw hard disk tientallen minuten lang blijft laden en het programma letterlijk voortknipt.
Om deze problemen te voorkomen dient men bij voorkeur de computer met een boot-diskette (kale systeemschijf met uitsluitend muis-drivers) op te starten.

De grafische weergave is fantastisch, nog nooit hebben we een adventure met zulke mooie plaatjes als *King's Quest 5'* gezien. De makers zijn met een enorm gevoel voor detail en een ongebreidelde fantasie bezig geweest. Ook de muziek (via muziekkaart of Roland module) is van een zeer hoog niveau. Het is echter jammer dat Sierra naast al dit fraais niet wat meer aandacht besteed heeft aan de inhoud van het adventure.
De plot is vrij simpel, de moeilijkheidsgraad ligt ruim beneden het gemiddelde. Aangezien de meeste liefhebbers van dit genre adventures kopen als een soort brainteaser en niet omwille van mooie plaatjes en muziek, heeft Sierra hier de plank behoorlijk misgeslagen.

Resumerend: wat grafische weergave, animatie en muziek betreft heeft Sierra met *King's Quest 5'* een nieuwe norm gesteld. De nieuwe bedieningswijze is erg comfortabel. Het is echter de vraag of het wegvallen van de noodzaak om tekst in te voeren als een winstpunt moet worden gezien. Het is te betreuren dat de moeilijkheidsgraad ruim onder de norm ligt die Sierra zichzelf tot dusver gesteld heeft. Wij raden adventure puristen dan ook aan om bovenstaande vóór aanschaf te overwegen.

Bas Jansen

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS
CGA/EGA/VGA 16 k f 139,50
VGA, MCGA 256 k f 159,00
CD-Rom VGA/MCGA f 159,00
(April 1991)
Muziekkaarten: AdLib/Roland/Soundblaster

Amiga, Atari ST, Macintosh: loop van 1991
Importeur: Homesoft

QUEST FOR

Nadat onze held in 'Hero's Quest I - So you want to be a hero' de problemen van de bevolking van Spielburg opgelost heeft, mag hij op uitnodiging van vrienden die hij tijdens zijn belevenissen in Spielburg gemaakt heeft, mee naar Arabië. Van uitrusten is geen sprake, direct na aankomst wordt hij in het volgende avontuur betrokken.

WAT VOORAFGING EN VOLGT

In *Hero's Quest I* bent u met nog maar net het diploma voor de schriftelijke cursus voor Held van de "Famous Adventurers Correspondence School" op zak de grote held van Spielburg geworden.
Daar moest wel het nodige voor gedaan worden: de bevolking bevrijden van het juk van Baba Yaga, de kinderen van de Baron van Spielburg redden en diverse (struik)rovers van hun dwalingen overtuigen, maar het is u allemaal gelukt.

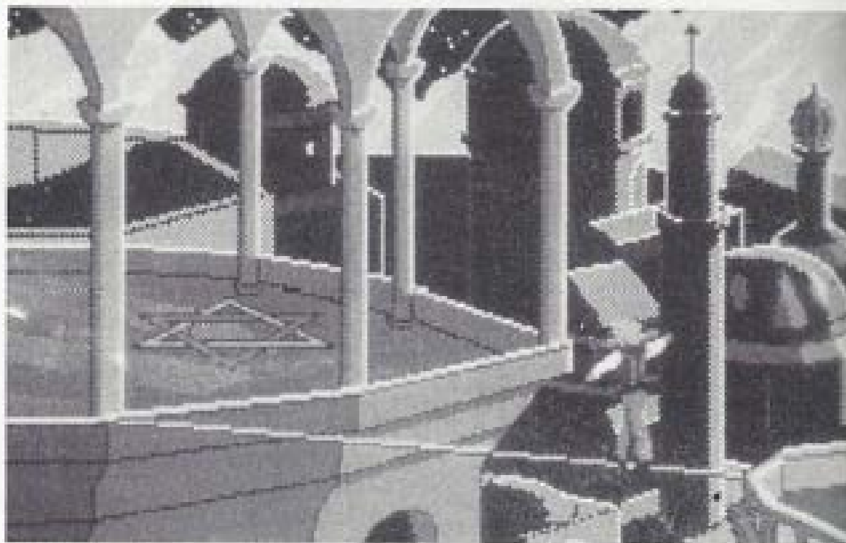
Tijdens deze omzwervingen hebt u vele vrienden gemaakt waaronder de magiër Erasmus, Kattas Shema, Shameen en de koopman Abdulla Doo. Op hun uitnodiging gaat u mee op het vliegende tapijt om in de schitterende Arabische stad Shapeir van een welverdiende vakantie te genieten.

Aangekomen in Shapeir blijkt het nodige aan de hand te zijn, de bevolking kampt het problemen. De Emir Arus Al-Din van de zusterstad Raseir is verdwenen en degene die hiervoor verantwoordelijk is dreigt ook Shapeir over te willen nemen.

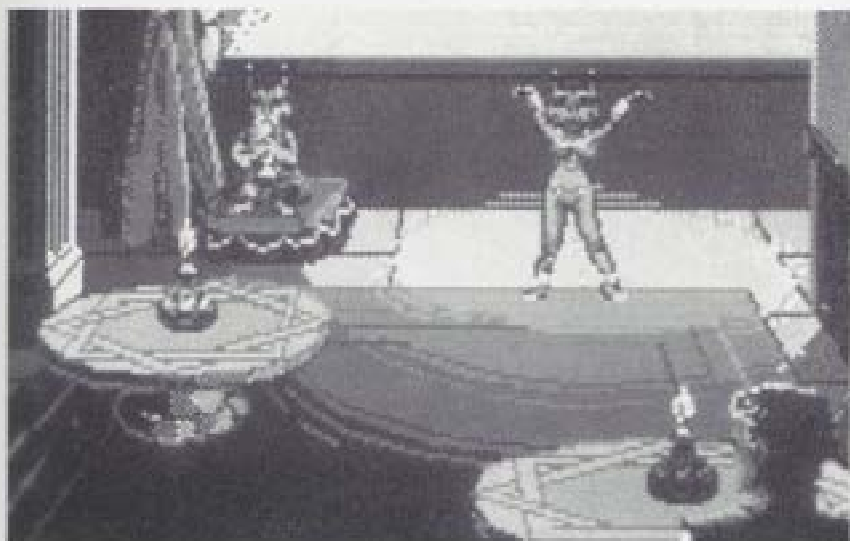
Alleen een ervaren held zoals u zou deze bedreiging een halt toe kunnen roepen, om maar niet te spreken over het oplossen van het ermee verbonden mysterie. U geeft toe aan de smeekbeden van de bevolking en belooft de Emir

PROBLEMEN ONDER DOS 4.01

Tijdens het testen van *'QfG-2'* bleek dat de "Restore" en "Restart" opties niet werkten wanneer het programma onder DOS 4.01 draait. Ook kwam het voor dat een geïmporteerde held niet vlekkeloos de transactie overleefde. Wij hebben dit aan HomeSoft en Sierra gemeld wat geresulteerd heeft in een speciale disk waarmee deze problemen - plus nog enige andere schoonheidsfoutjes - verholpen kunnen worden.
Diegenen die een versie bezitten waarin genoemde problemen voorkomen kunnen deze zogenaamde patch-disk door hun leverancier bij HomeSoft laten bestellen.
In latere versies van het programma zijn deze problemen verholpen.



GLORY II - TRIAL BY FIRE



Na uw avonturen in de woestijn gaat u terug naar Shapeir waar vele verrassende avonturen op u wachten.
Tot overmaat van ramp belandt u in de gevangenis maar met behulp van een lotgenoot weet u te ontsnappen.
De nodige omzwervingen volgen, maar uiteindelijk weet u het mysterie rond de verdwenen Emir te ontrafelen. De afloop van dit adventure is verrassend, haast "bij de beesten af!"



weer aan de macht te brengen en de rust te laten weerkeren in het land.

AAN DE SLAG

Afhankelijk van uw voorkeur zwerft u als dief, vechtersbaas of magiër door de kronkelende steegjes van de stad.
U besluit magie te gaan studeren aan de WIT - Wizard's Institute of Technocery - om beter voorbereid te zijn. Uw bezigheden zijn talloos, al dan niet legaal: u praat met kooplieden en voorbijgangers en koopt of steelt zaken die van nut kunnen zijn op de reis.
Voordat u echter uw tocht door de woestijn gaat maken moet u fysiek in topconditie zijn; u besteedt hier zeer veel tijd aan.

Uiteindelijk is het dan zover, u bestijgt uw trouwe saurus en gaat de woestijn in waar u de talloze creaturen met moeite weet te verslaan. En dan is er ook nog een vreemde boom - geleend uit 'King's Quest 5'? - wat moet daarmee gebeuren?



'Quest for Glory II' is niet bepaald eenvoudig. Afgezien van de nodige arcade gedeelten wordt men geconfronteerd met zeer ingewikkelde puzzels. Diegenen die geen gebruik maken van de mogelijkheid de held uit 'Hero's Quest I' te importeren raad ik aan als "Wizard" te starten met een evenredige verdeling over "Parry", "Stealth" en "Pick Locks". Voordat een kraak gezet kan worden moeten namelijk nogal wat deursloten al dan niet gewelddadig geopend worden.

Converseren met de bewoners van de stad is van het allergrootste belang, zij beschikken over nuttige informatie.
Ook is het belangrijk de tijd in de gaten te houden, u moet op tijd slapen en twee maal per dag eten. Geef gehoor aan alle opmerkingen die u in de "Katta Tail Inn" opvangt. Zorg voor voldoende drinkwater wanneer u de woestijn ingaat en laat u daar niet verleiden tot onnodige uitstapjes; in het laatste geval komt u uitsluitend zeer moeilijk te overwinnen monsters tegen.

Met bovenstaande tips kunt u een behoorlijk eind komen alhoewel het adventure veel tijd zal vergen om heelhuids te beëindigen. Bovendien kan het adventure op verschillende manieren gespeeld worden, wat een en ander ook niet eenvoudiger maakt. Eenmaal aan het eind gekomen kunt u uw held op disk opslaan om in het volgende deel van de serie 'Shadows of Darkness' verder te gaan.

'Quest for Glory II' is een waardig opvolger van zijn voorganger. Het avontuur is groter - 4Mb - en ingewikkelder dan het eerste deel. Voor de purist kunnen de arcade gedeelten een bezwaar vormen. De graphics, animaties en muziek zijn van een zeer hoog niveau. 'Trial by Fire' wordt van harte aanbevolen, zowel voor de beginner als de gevorderde avonturier.

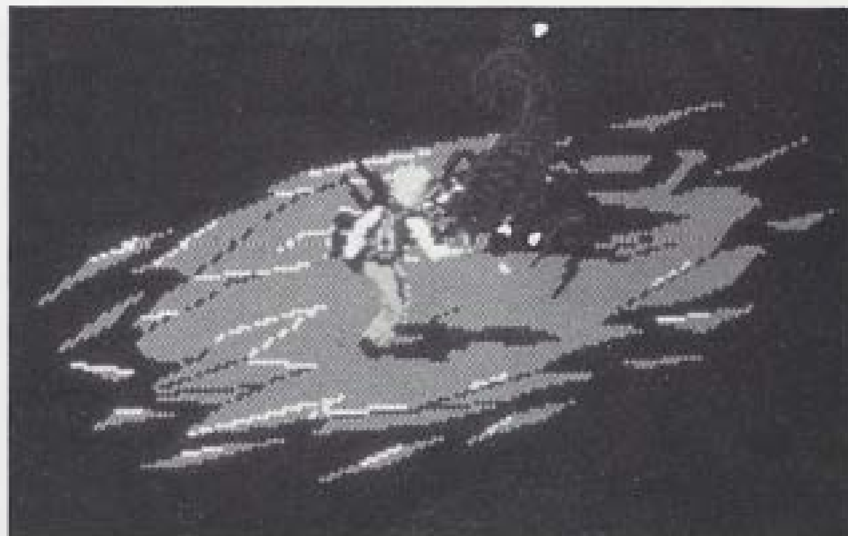
Bas Jansen

'Quest for Glory II' is het vervolg op 'Hero's Quest I - So you want to be a hero'. De titel 'Hero's Quest' mag Sierra namelijk niet langer gebruiken aangezien er een gelijknamig bordspel bestaat. Voortaan zal 'Hero's Quest I' dan ook 'Quest for Glory I' heten.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS 640K ƒ 139,50
De verpakking bevat zowel 3.5" als 5.25" disks
Bediening:
Toetsenbord/joystick/muis
Videokaarten:
Hercules/CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten:
AdLib/Roland/Soundblaster

Amiga, Atari ST: 1991
Importeur: Homesoft



Het oorspronkelijke *'Robocop'* was een groot succes en een van de eerste spellen gebaseerd op een beroemde film. Na het s... werden op films gebaseerde spellen al snel populair. *'Robocop'* werd aanvankelijk eind 1988 uitgebracht en bleef bijna twee jaar ... spellen in Engeland. Ocean heeft gemeend het succes van *'Robocop'* te moeten evenaren zo niet te overtreffen en heeft het ...

ATARI ST

De Atari ST versie is wat graphics, geluid en muziek betreft beduidend minder dan de Amiga versie. In tegenstelling tot de Amiga waar zowat 75% van het scherm als speelveld gebruikt wordt, is dit bij de Atari ST slechts 50%. Dientengevolge zijn de sprites beduidend kleiner. De animatie echter is uitstekend alhoewel de detaillering van de sprites minder is dan op de Amiga.

Qua spel wijkt de ST versie af van de andere versies (zie ook elders, Red.) maar waar het spel niet in afwijkt is de moeilijkheidsgraad. 'Robocop 2' is frustrerend moeilijk en menigmaal vloog de joystick zowat door het beeldscherm heen. Voeg daar aan toe dat Robocop 2' in feite niet meer is dan blind schieten en een bepaalde route afleggen en u zult begrijpen waarom dit spel mij niet aanspreekt.

Wat mij betreft kan 'Robocop 2' toegevoegd worden aan die lange rij spellen in de rubriek "Niets nieuws onder de zon". Uitsluitend voor actie fanaten!



DE FILM

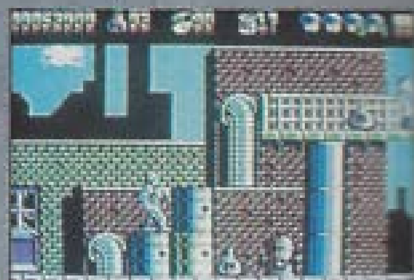
De film Robocop 2' borduurt voort op het thema van de eerste film waarin Robocop Detroit van de vernietiging redde door Omni Consumer Products dwars te zitten. In 'Robocop 2' gaat de strijd tegen de drugshandel; de hele stad is vergiftigd door de levensgevaarlijke drug NUKE. Aan het hoofd van de levendige handel in NUKE staat ene Cain. Omni Consumer Products (OCP) produceert de drug en hoopt uiteindelijk het bijna bankroete Detroit op te kopen. Robocop wordt door Cain gevangen genomen en gedemonteerd, maar later door OCP wetenschappers weer in elkaar gezet. Zij programmeren Robocop zodanig dat hij niet langer tegen misdadigers kan vechten.

Om een lang verhaal kort te maken, uiteindelijk komt Robocop weer tot zichzelf en sluit zich aan bij de politie. Gezamenlijk weten zij Cain en zijn bende op te ruimen. Ondertussen werkt OCP aan een verbeterde versie van de misdadige robot, de opvolger van Robocop. Een OCP geleerde weet Cain's brein uit het stervende lichaam te redden en te implanteren in deze nieuwe robot: Robocop 2 is geboren!
Na veel gewelddadige actie weet de originele Robocop zijn opvolger te overweldigen en definitief (?) een eind te maken aan Cain.

HET SPEL

Het spel bestaat uit aantal niveaus, in een race tegen de klok moet Robocop Cain weten te vinden en vernietigen. Daarnaast dient in een puzzelveld Robocop's geestelijke gezondheid bewerkstelligd worden. De OCP programmering dient namelijk ongedaan gemaakt te worden.

Het avontuur begint in het River Rouge Industriele Complex waar het drugslaboratorium gevestigd is. Hier moeten, afhankelijk van de computerversie, alle NUKE containers gevonden worden, alle laboratorium personeel gevangen genomen, gijzelaars bevrijd, een jongedame aangehouden en het laboratorium vernietigd worden; dat alles binnen een bepaalde tijd. De volgende niveaus brengen u onder andere in een brouwerij en het stadhuis waar een menigte misdadigers en kleine robots uw voortgang proberen te verhinderen.



Uiteindelijk komt Robocop tegenover ED-209 - de eerste film gezien? - te staan en wanneer deze vernietigd is moet de waanzinnige Cain als Robocop 2 verslagen worden.

Tussen de avonturen door moet niet alleen het puzzelveld gespeeld worden, ook is er een 'Operation Wolf'-achtig veld waarin u uw schietvaardigheid kunt oefenen.

VERSCHILLEN

Vreemd genoeg verschilt de Atari ST versie van de andere versies. Zo is de schermindeling anders. De onderzijde van het scherm wordt ingenomen door het borstpaneel van Robocop met daarin de voor het spel benodigde

...van de eerste *Robocop'* ...een van de best verkochte ...'Robocop 2' uitgebracht.



...formabe. Niet alleen wordt de ...timet aangegeven - weerom genoeg is deze voor het eerste niveau zes minuten in de ST en ...ien minuten in de Amiga versie - ook het aantal levens wordt hier weergegeven. Daarnaast ziet u hoe vol uw pistool is - in de Amiga versie wordt het aantal beschikbare schoten gegeven - en een Power meter geeft aan hoeveel energie u nog heeft (in de Amiga versie een Coca Cola blikje dat groter of kleiner wordt). Wanneer u een extra wapen opgeraapt hebt, geeft een aparte meter aan hoeveel schoten u nog heeft, dit ontbreekt in de Amiga versie. Ook de hitte-meter ontbreekt in de Amiga versie; wanneer uw pistool te warm wordt weigert het dienst en moet u wachten tot het afgekoeld is.

Ook de opdrachten verschillen in de versies. Zo moeten in de Amiga versie in het eerste niveau tien NUKE containers gevonden en het laboratorium vernietigd worden. Lukt het om alle gijzelaars te bevrijden dan levert dit een extra leven op. Het opblazen van kratten, ...oscillaten en electradozen levert munitie, extra tijd en de benodigde NUKE containers op. Wanneer Robocop gedood wordt begint hij voor de gesloten deur van het pakhuis opnieuw en is het veld geheel ge-reset; dit wil zeggen dat alle per ongeluk gedode gijzelaars weer in leven zijn en alle opgeblazen kisten en automaten ook weer aanwezig zijn. Na de deur opengeschoten te hebben - tot die tijd kunnen de tegenstanders hem niet raken - begint het avontuur.

In de ST versie is het scenario anders. Eerste opdracht is het laboratorium te vernietigen en alle technici te arresteren. Daarnaast moet een jongedame opgespoord en gevangen genomen worden. NUKE containers die u tegenkomt mogen opgeraapt worden doch dit is geen noodzaak. Automaten en electradozen ontbreken in deze versie. De aanwezige kratten kunt u wel vernietigen doch alleen door er met uw pistool tegenaan te hameren. Wanneer Robocop gedood wordt begint u weer opnieuw voor een openstaande deur waarbij - wanneer u geen actie onderneemt - de vijand u al snel om het leven gebracht heeft. In tegenstelling tot de Amiga versie wordt het veld niet ge-reset, dat wil zeggen dat alle gedode technici, opgeraapte containers et cetera verdwenen zijn. Hierdoor wordt een veld steeds moeilijker naarmate u vaker overlijdt; gelukkig heeft u slechts drie levens.

Ook in de andere niveaus verschillen de beide versies danig, alhoewel het uiteindelijke doel van het spel gelijk blijft: Robocop 2 verslaan.

AMIGA

De Amiga versie van Robocop 2' is grandioos, perfecte graphics, uitstekende geluidseffecten en waarlijk prachtige muziek. Zoals bekend trekt Robocop regelmatig een pistool uit zijn dijbeen, het daarmee gepaard gaande geluid is perfect te herkennen aan het begin van het spel. De bewegingen van de tegenstanders en de explosies moeten gezien worden om erin te kunnen geloven. Ook de gedigitaliseerde fotos uit de film die af en toe te zien zijn zijn zeer goed.

'Robocop 2' is een fanatiek schietspel alles wat los en vast zit moet overhoop geschoten worden en hiervoor heeft Robocop een ruime hoeveelheid ammunitie; deze is bijna niet op te krijgen! Door kisten en Coca Cola automaten aan flarden te schieten kunnen extra ammunitie, andere wapens of extra tijd verkregen worden.

Toch zit 'Robocop 2' me dwars. Zo moeten bijvoorbeeld gijzelaars bevrijd worden, deze zitten op hun knieën met de handen omhoog "Help" te roepen. Door ze aan te raken brengt Robocop hen in vrijheid. Dit is echter bijna onmogelijk gezien het botte schieten dat je al lopend doet. Het is bijna onvermijdelijk de gijzelaars neer te schieten. De andere opdrachten zijn eenvoudiger, zo zijn de tien NUKE containers in niveau een heel eenvoudig te vinden, gewoon door iedere krat en electra kast aan de muur op te blazen en de containers komen vanzelf tevoorschijn.

Eigenlijk is 'Robocop 2' gewoon een verbeterde uitvoering van 'Robocop' waarbij met name graphics en animatie een forse verbetering ondergaan hebben. Het spel is feitelijk gelijk gebleven, waarbij ik persoonlijk absoluut niet geboeid kan worden door dit geestdodende geschiet. Wat men de film 'Robocop 2' verweten heeft, kan men het spel ook verwijten: veel wol en weinig inhoud.

Neen, 'Robocop 2' kan mij absoluut niet bekoren, alhoewel de bezitters van een op de vuurknopduim daar ongetwijfeld anders over denken.

Steven Groot

P.S. wat me mateloos irriteert: heb ik eindelijk eens een plaatsje op de High Score lijst en dan blijkt deze niet naar disk gesaved te worden!

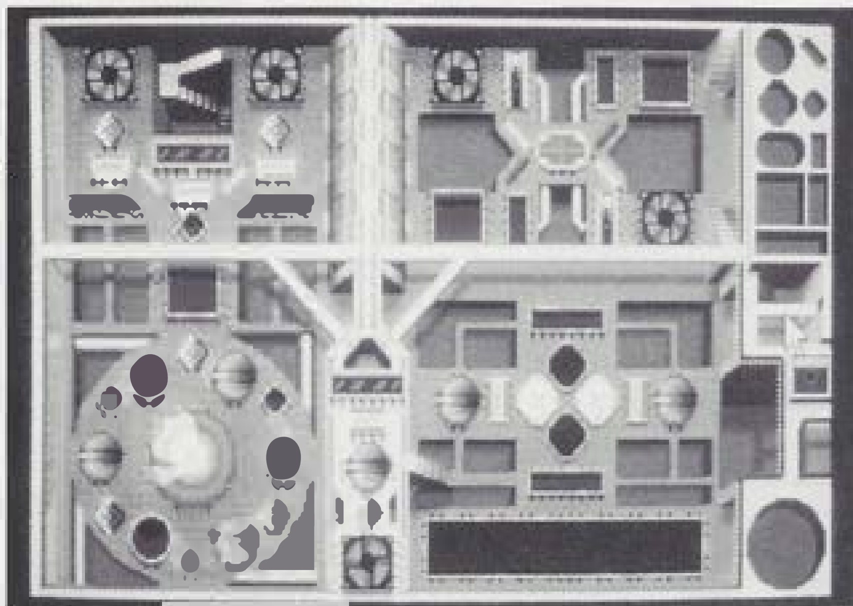


PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
C64 ROM ƒ 79,50

LIGHTSPEED

ACTIE EN AVONTUUR TUSSEN DE STERREN.



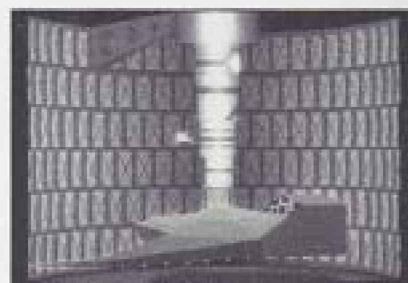


Het spel 'Lightspeed' van MicroProse verplaatst de computerspeler naar verre planeten en voorziet in (niet altijd maar toch regelmatig) angstaanjagende ontmoetingen met ruimtewezens.

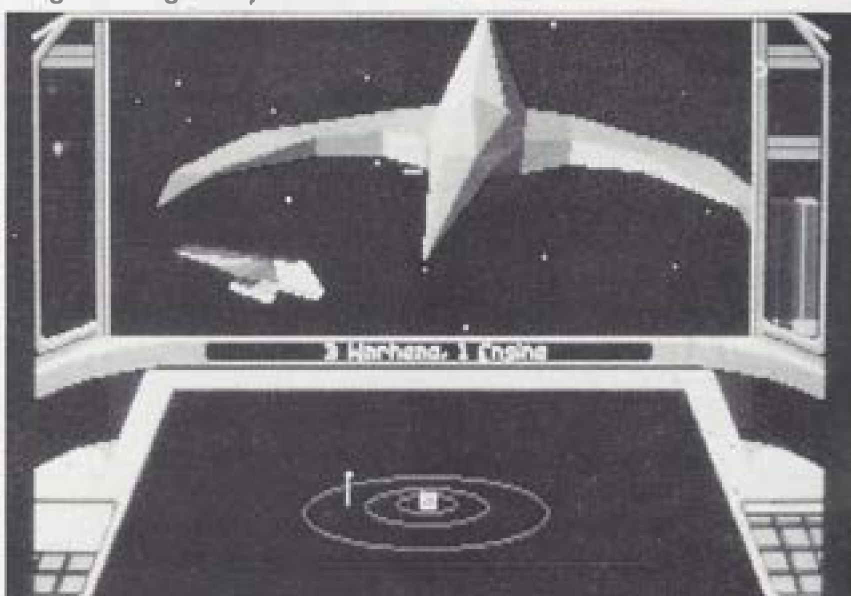
Ga er maar even voor zitten. Alleen, althans als enig menselijk wezen, in een enorm ruimteschip. Het enige gezelschap bestaat uit robots die er voornamelijk voor zorgen dat het vaartuig met enorme snelheid ergens naar op weg is. Dat ergens blijkt een speurtocht te zijn naar een planeet die geschikt is voor menselijk leven. De kunst van bijsturen in dat zoeken, gecombineerd met een stevige dosis vindingrijkheid zijn de noodzakelijke ingrediënten om dit spel tot een goed einde te brengen.

Zoek een planeet waar de mens kan leven! In het computerspel hebben we van de huidige woonplaats zo'n rommeltje gemaakt dat een nieuwe en schone planeet de enige redding is. Tijdens het zoeken is strijd vrijwel onvermijdelijk! Er is niet altijd geweld nodig. Een flinke dosis charme en politieke bedrevenheid kan ook helpen om iets gedaan te krijgen van de soms bizarre, vaak intelligente, en nu en dan vijandige wezens die u (terecht) zien als een 'buitenaards' wezen.









PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 155,00
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA/Tandy
(MCGA/VGA minimaal
640Kb geheugen)
Harddisk aanbevolen.
Minimaal 2 diskdrives.

Muziekkaarten:
Roland/AdLib

Importeur: Homesoft

Moeilijk!! Poeh...

Gelukkig blijkt de zoon des huizes genegen een demonstratie van zijn inlevingsvermogen in de ziel van ontwerpers van computerspellen te geven. Ik was de eerste twee dagen van deze speltest hooguit in staat 'iets verbaals' richting vijandige (als ze dat al waren) buitenaardse ruimteschepen te zenden.

Hij zat na een half uur verbeten turen naar het kleurenbeeldscherm vervolgens op z'n gemak het ene (vijandige?) ruimteschip na het andere uit de ruimte te schieten.

Geheel tegen de afspraak in blijft het huiswerk even liggen. Het wordt zelfs helemaal vergeten als een prachtig vormgegeven en snel ruimteschip na enkele salvo's uit de boordkanonnen het hazepad kiest.

Slechts enkele seconden later verlaat een 'Fighter' het eigen ruimtevaartuig en kan de achtervolging worden ingezet.

Virtuoos worden de verschillende toetsen (het spel is na enige oefening op het toetsenbord te spelen) ingedrukt. Snelheid opvoeren, via de radar de ruimte afspeuren, snelheid terugbrengen en vervolgens richten en afvuren van het moderne wapentuig.
Na twintig minuten heeft hij hem te pakken.

Goed, ook hij heeft het doel, het vinden van een leefbare planeet, nog niet bereikt. Heel waarschijnlijk heeft hij door zijn krachtdadig optreden die mogelijkheid zelfs voorlopig wel afgesneden. Maar het spel heeft hem, en mij, wel te pakken. We zullen een planeet vinden! We zullen ons de volgende maal beheersen, eerst praten en dan pas schieten!

Robert K. Reurslag

COWABUNGA!!!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

De vier hoofdrolspelers Leonardo, Raphael, Michaelangelo en Donatello (zouden die Italiaanse namen iets te maken hebben met hun voorliefde voor pizza's?) begonnen hun leven als normale huisdiertjes. Op een gegeven moment besloot de eigenaar zich van hen te ontdoen door ze door het toilet te spoelen. Ongelukkigerwijs had de aartsmisdadiger Shredder een soortgelijk idee, maar in zijn geval betrof het een lading nucleair afval. De combinatie van beide illegale lozingen had tot gevolg dat de schildpadjes uitgroeiden tot anderhalve meter grote monsters. Ook andere rioolbewoners bleven niet buiten schot. Zo kroop de rat Splinter nietsvermoedend door de drek toen hij werd getransformeerd in een vechtlustig monster. Hij was het die de vier schildpadden onderwees in de krijgskunst.

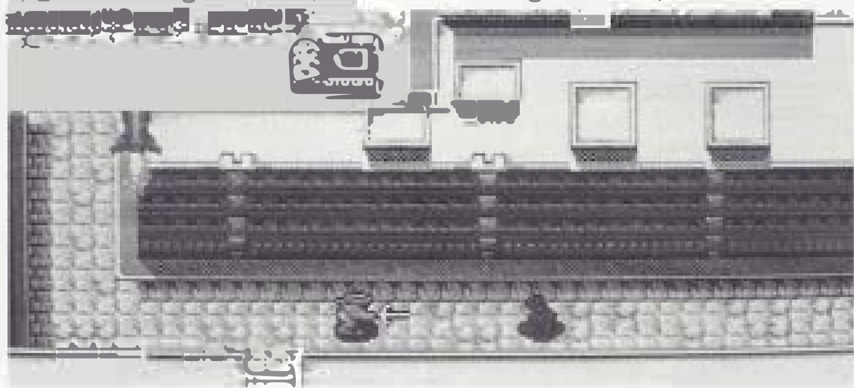
HAPPY TOGETHER

De Turtles (niet te verwarren met de Amerikaanse popgroep uit de tweede helft van de jaren '60) beheersen elk een eigen wapen, te weten:

Leonardo: met zijn Katana Blade (Samoerai zwaard) is hij het meest effectief in de riolen tegen de boven zijn hoofd vliegende vijanden.

Raphael: hanteert met verve een Sai (drietand).

Michaelangelo: bedient zich van Nunchukus (vechtstokjes). Hij is de zwakste van het stel, maar kleinere vijanden zijn slecht opgewassen tegen zijn wapen.



Donatello: deelt gevoelige klappen uit met zijn Bo (bamboestok). Hij is de sterkste van het gezelschap, maar de stok is een langzaam wapen.

COWABUNGA!

De journaliste April O'Neil is ontvoerd door Shredder (een krankzinnige terrorist die in zijn eentje gevaarlijker is dan een leger gehersenspoelde Bruce Lee's bij elkaar). De Turtles kunnen dit natuurlijk niet over hun kant laten gaan en besluiten haar te redden.

In het spel bestuurt men steeds één schildpad tegelijk, maar men kan op elk gewenst ogenblik een andere vechtjas selecteren. Dit is zeer belangrijk om het spel succesvol te spelen. Niet alleen wordt een Turtle wiens energie uitgeput is voor de rest van het spel gevangen gehouden door de handlangers van Shredder, maar ook kunnen sommige vijanden het beste met een bepaald wapen worden bestreden.

VERSCHILLENDE NIVEAUS

Zolang de helden bovengronds zijn, worden de straten in vogelvlucht getoond. Op straat wordt het leven van de schildpad bedreigd door voertuigen. Om April te vinden moeten de riolen worden afgeschuimd. Deze kunnen worden betreden via putdeksels en huisdeuren. Eenmaal binnen ontpopt het spel zich tot een platform spel waarin lustig op de vijanden moet worden ingehakt. In het riool kunnen extra wapens worden gevonden, maar ook pizza's die de levenskracht van de Turtles weer op peil brengen.

In het tweede deel van het spel moet een schildpad door een onderwater doolhof zwemmen om binnen de gestelde tijdlimiet een aantal bommen onschadelijk te maken. Nadat dit gelukt is, komen de helden opnieuw terecht in een platform-onderdeel waarin raketten en een kanon moeten worden opgespoord. Met deze wapens wordt in het volgende deel de wagen van de Turtles uitgerust. In hun "Party Wagon" rijdt de groep vervolgens rond om hindernissen aan flarden te schieten. In het laatste deel van het spel moet een Turtle proberen door te dringen tot het gebouw waarin Shredder zich heeft verschanst.

Als de titel maar sterk genoeg is, bekommert men zich bij het softwarehuis niet meer om het produkt zelf, zoals reeds zo vaak bewezen is. De rotzooi wordt toch wel verkocht, getuige het feit dat inmiddels zo'n 550.000 onschuldigen geld is afgetroggeld voor een spel dat ver beneden alle peil is. "TMHT" is een sterk argument voor het door Hoog Spel gehanteerde principe dat een spel pas door ons wordt gerecenseerd wanneer het klaar is en niet op grond van voortijdige demo-versies.

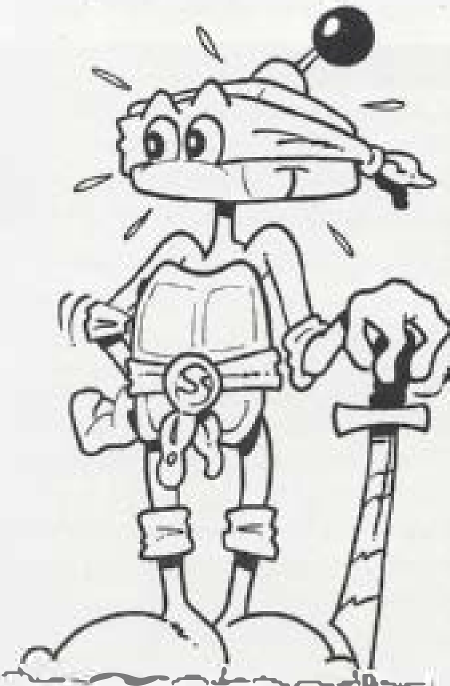
Dat "TMHT" echt niet zo slecht hoeft te zijn als dit zielige Amiga/ST misbaksel wordt overigens bewezen door de Nintendo versie, die elders in Hoog Spel wordt besproken. En dan te bedenken dat de Europese release geruime tijd op zich liet wachten omdat - en we citeren Mirrorsoft - "de Nintendo versie niet goed genoeg was en behoorlijk verbeterd zou worden!"

Er is in mijn ogen maar één geschikte plaats voor dit wanprodukt. Juist ja, door de plee spoelen!

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mirrorsoft
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 99,00
C64 cass ƒ 49,50
C64 disk ƒ 69,50
MS-DOS ƒ 99,00
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten:
NB. Het spel is ook leverbaar voor Nintendo (zie hiervoor de recensie elders in Hoog Spel.
Importeur: Homesoft



Wanneer een fabrikant pas na veel gezeur bereid is een recensie exemplaar van een spel beschikbaar te stellen, en dit dan pas stuurt nadat de grootste verkoopgolf al geweest is, gaan bij mij heel wat bellen rinkelen. Vooral wanneer het betreffende spel gedoodverfd is als de onbetwiste verkoophit van het jaar. De reden voor de terughoudendheid van de fabrikant is simpel te verklaren. Men heeft een vermogen uitgegeven aan het kopen van de licentie en de daaropvolgende advertentiecampagne. Hij is zich vervolgens bewust van het feit dat het spel puur slecht is en negatieve recensies kunnen de verkoop schaden. Vandaar dus.

Mijn vooroordeel werd opnieuw bevestigd, ditmaal door Mirrorsoft en hun Kersthit: 'Teenage Mutant Hero Turtles'. Na loting op de redactie wees het lot mij helaas aan als één van de redacteuren die de Amiga versie van 'TMHT' moesten testen. Welnu, binnen vijf minuten spelen werd ik geplaagd door een allergemeenste schele hoofdpijn. Het spel scrollt namelijk niet, doch het schokt met stappen van zo'n 1/2 cm tegelijk. De zuurstok-kleuren die het spel toont verzachten de optische aanval op de ogen ook al niet. Om de ellende te completeren werkt de besturing uitermate slecht; springen van het ene naar het andere platform is bijkans onmogelijk.

Soms zijn er van die momenten in mijn leven dat ik verzucht: 'Had ik maar een vak geleerd!' Het testen van 'TMHT' op de Amiga was er zo één.

Steven Groot

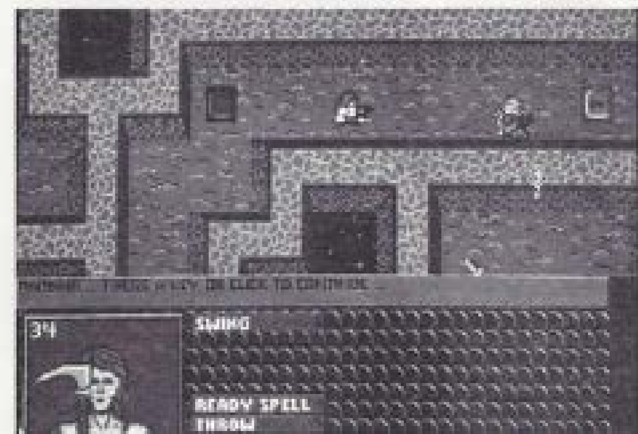
DARKSPYRE

Duizend jaar geleden hebben drie Goden de Aarde verlaten met de belofte ooit terug te keren. Niemand geloofde dat, tot nu....

Ze zijn niet erg tevreden met wat we gepresteerd hebben. Maar, zoals het een beetje god betaamt, we krijgen nog één kans. Om te bewijzen dat we toch nog niet helemaal verloren zijn, moet één van ons een labyrint doorkruisen, waarin alle mogelijke gevaren en raadsels verstopt zijn. U bent de uitverkorene...

DE HELD

Nadat het spel is opgestart krijgt u de mogelijkheid een karakter samen te stellen door op de juiste plaatsen in een verhaal een keuze te maken. U kunt bijvoorbeeld bepalen of u mannelijk, vrouwelijk dan wel rechts- of linkshandig bent. Daarnaast is een aantal punten over verschillende eigenschappen zoals kracht, intelligentie, uithoudingsvermogen etc. te verdelen. Lui helden in spé kunnen een voorgeprogrammeerde held kiezen, die alleen nog maar van een naam hoeft te worden voorzien.



OP REIS

Het eigenlijke spel bestaat uit een groot aantal verschillende doolhoven die u van boven af bekijkt. Bij de meeste van deze doolhoven gaat het er om zo snel mogelijk de uitgang te vinden. Voor één op de vijf echter geldt dat u een rune moet vinden. Deze runen zijn aan het einde van het spel nodig om vijf superwapens te vinden, die noodzakelijk zijn voor het verslaan van de goden.

De meeste doolhoven zijn alleen te doorkruisen door monsters te verslaan en/of een aantal raadsels op te lossen. Deze raadsels bestaan bijvoorbeeld uit het omzetten van schakelaars, bepaalde voorwerpen zoeken en die op de juiste plaats neerleggen of het verschuiven van stukken muur. Er is gekozen voor een leer-terwijl-u-speelt c.q. naarmate-u-het-vaker-probeert-wordt-het-moeilijker aanpak. Dus de eerste keer dat u een schakelaar tegenkomt, hoeft u die alleen maar om te zetten. De tweede keer kan het zo zijn dat hij alleen maar omgezet kan worden als u eerst iets anders gedaan heeft. De derde keer kan de schakelaar onder een verschuifbaar stuk muur verborgen zitten. Omdat veel aanwijzingen in tekstvorm gegeven worden, is een redelijke kennis van het Engels noodzakelijk. Een woordenboek kan natuurlijk ook uitkomst bieden.

Mocht u een raadsel absoluut niet kunnen oplossen, dan bestaat de mogelijkheid om dat doolhof over te slaan. Tussen de doolhoven waar de runen verstopt zijn, zitten namelijk zes doolhoven, waarvan er slechts vier opgelost moeten worden.

STRIJDEN

Vechten gebeurt in 'Darkspyre' bij vlagen. Om de gevechten zegevierend te beëindigen zijn in de doolhoven verschillende soorten wapens verstopt. Bovendien vindt u hier en daar ook toverspreuken die u in uw toverboek kunt noteren om later in de geëigende situatie uit te spreken.



Verder vindt u nog drankjes, wapenrustingen, schilden en wat dies meer zij. Nuttige zaken zijn ook de amuletten, die tijdelijk extra punten geven voor één van de eigenschappen van uw held.

HET UITZICHT

Grafisch is 'Darkspyre' adequaat, doch niet bijzonder. Sommige doolhoven hebben een mozaïekvloer, waarop het bijna onmogelijk is iets te zien liggen. In de CGA versie zijn sommige voorwerpen slecht te zien. De EGA en VGA versie zijn vrijwel identiek. De muzikale omlijsting van het geheel is heel beperkt gehouden, maar dit is niet storend.



DE BESTURING

Waar Darkspyre echt in uitblinkt is de besturing. Het scherm is in tweeën gedeeld. Bovenin is het doolhof te zien en onderin een "blad" met daarop de karaktergegevens. Dit blad is naar believen over het doolhof te schuiven zodat u meer gegevens tegelijk kunt zien. Als u iets wilt oppakken loopt u naar het voorwerp toe en klikt met de muis. Het pijltje verandert nu in dit voorwerp en u kunt het verplaatsen naar waar u maar wilt. Ook met het toetsenbord en de joystick verloopt de besturing uitermate soepel en snel. Een groot voordeel is dat de verschillende besturingen door elkaar heen te gebruiken zijn. Zo kunt u bijvoorbeeld lopen via het toetsenbord en voorwerpen manipuleren met de muis.

In eerste instantie was ik wat teleurgesteld in het spel. Het is absoluut geen rollenspel, hetgeen wel prominent aangekondigd werd in de handleiding. Maar na een tijdje spelen begon *'Darkspyre'* me te fascineren. Vooral op de hogere niveaus, als de raadsels echt moeilijk worden, geeft het voldoening wanneer ze uiteindelijk zijn opgelost. De besturing is uitermate prettig.

Een minder plezierige kant van het spel is het feit dat men aan het einde van elk doolhof moet wachten tot de gezondheid en toverkracht weer op een aanvaardbaar peil zijn. Doet men dat niet, dan is het volgende doolhof niet te overleven. Op de hogere levels kan dit wachten wel tot 10 minuten duren!

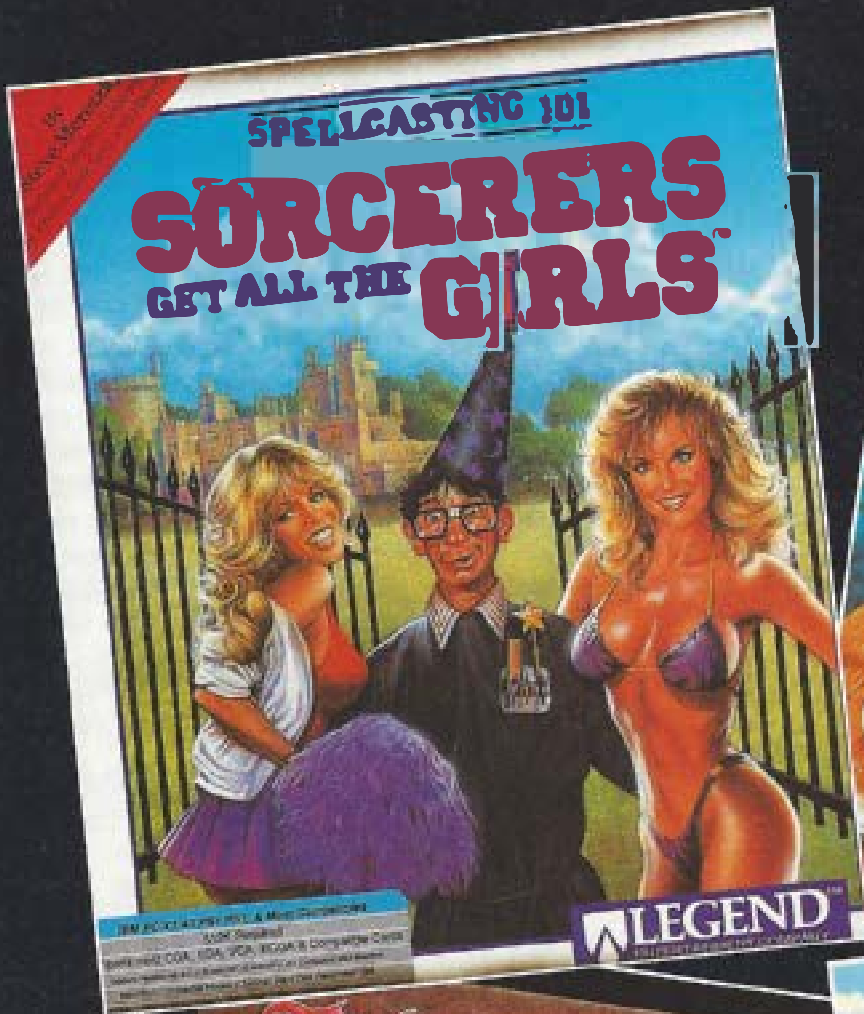
Al met al is 'Darkspyre' een boeiend spel, althans voor wie ervan houdt raadsels op te lossen en af en toe wat gevechten te leveren. Door het constant moeilijker worden van de raadsels en gevechten blijft het spel zeker langere tijd aantrekkelijk. Maar, ondanks het feit dat de handleiding consequent over een rollenspel spreekt, wordt de liefhebbers van dat genre toch te weinig geboden. Een betere kwalifikatie zou zijn een fantasy-puzzle spel.

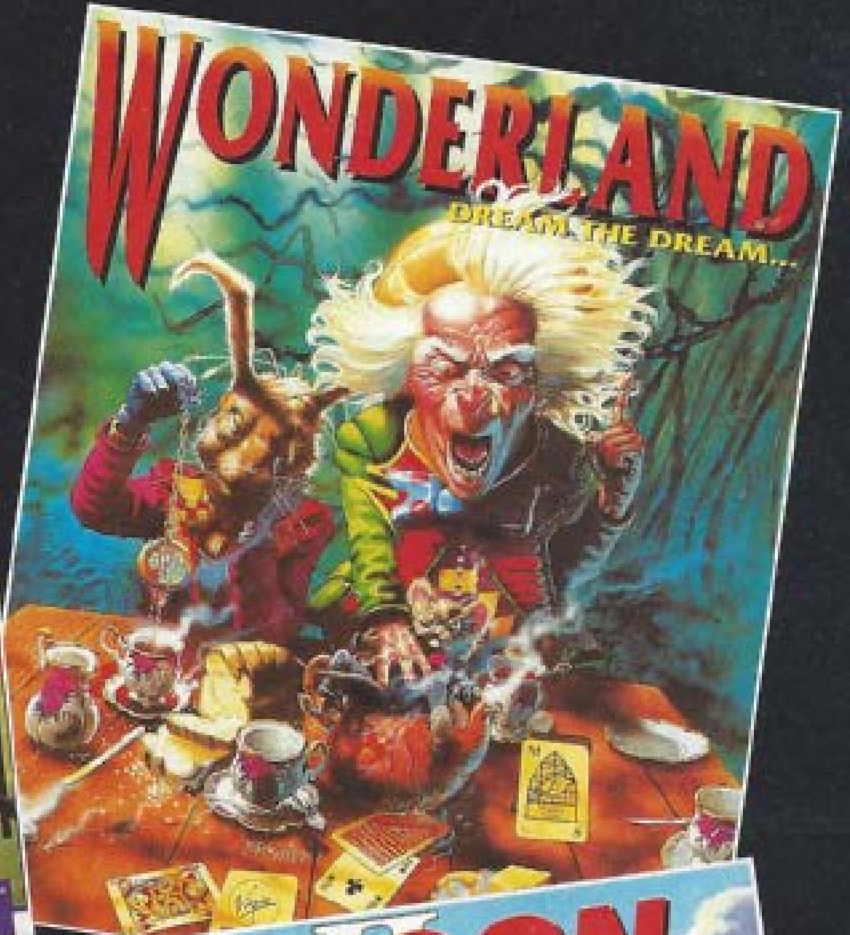
Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

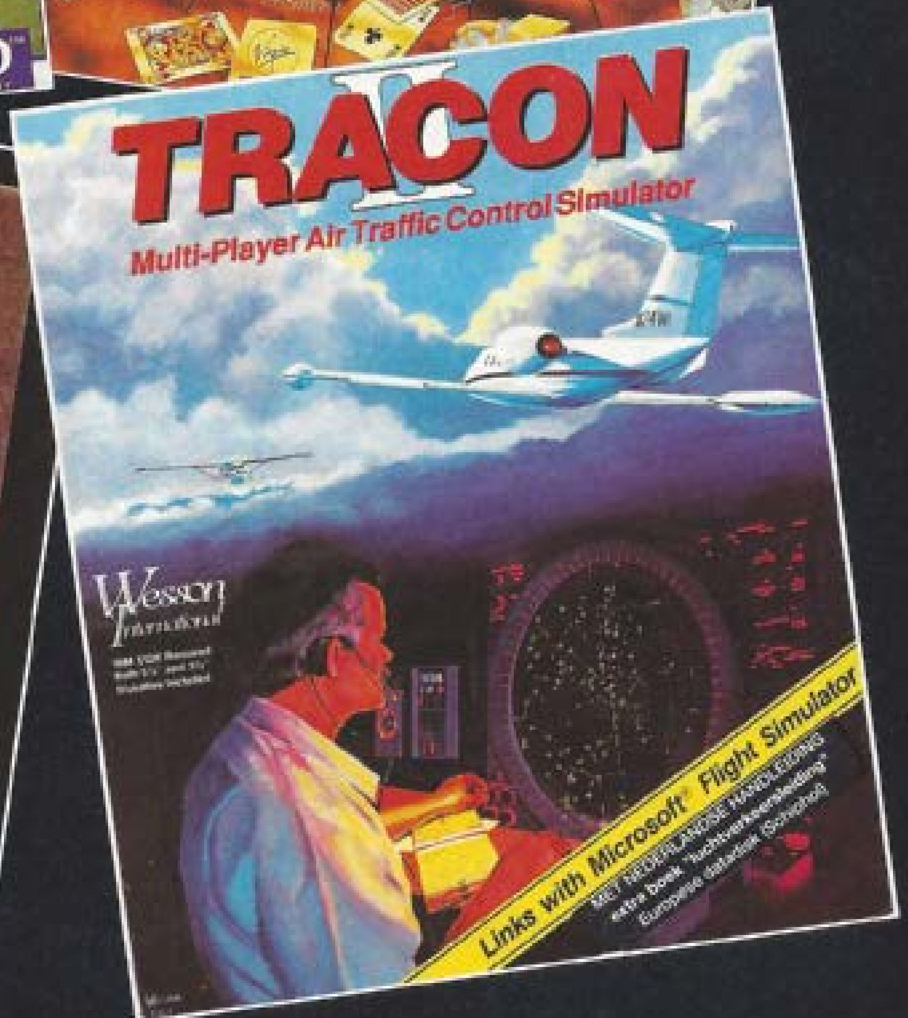
Fabrikant: Event Horizon Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 119,00
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten:
Soundblaster/AdLib
Amiga en ST versies worden verwacht
Importeur: Homesoft

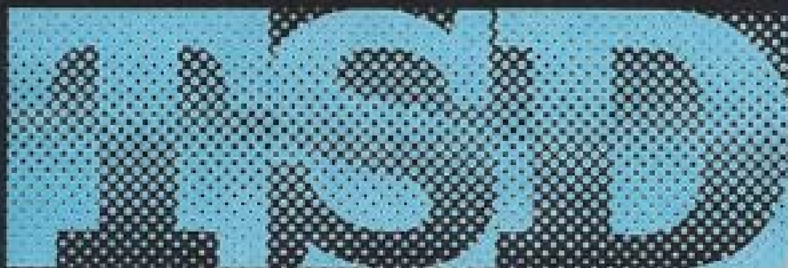
DE AVONTUURLIJKE WERELD VAN UW COMPUTER











Distributie Nederland:
Homesoft, Küppersweg 63, 2031 EB Haarlem
Telefoon: 023-311241 Fax. 023-318488

Distributie België:
T.S.D, Küppersweg 65, 2031 EB Haarlem
Telefoon: 023-319273 Fax. 023-310400

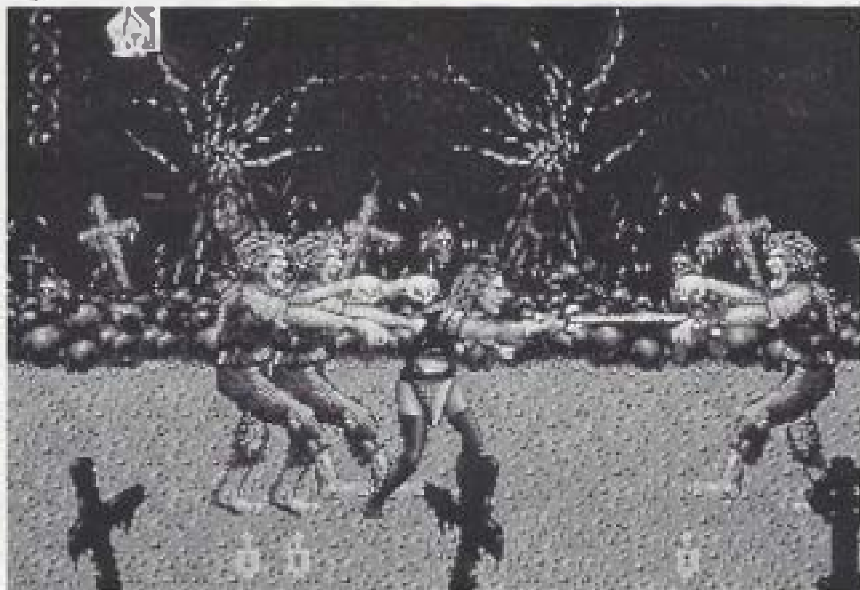
Verkrijgbaar in België bij Alltech, Compubooks, Computer Paradise, FNAC, GB-Maxitec en de computer vakhandel.

DEALER AANVRAGEN WELKOM.

SWORD OF SODAN

OPA VERTELT

"Ik herinner het me nog als de dag van gisteren. Begin januari 1989 bezocht ik een beurs in Las Vegas (de Consumer Electronics Show). Temidden van alle lawaai werd ik op een goed moment haast omver geblazen. Naast een grootbeeld monitor stonden twee geluidsboxen opgesteld die bij een gemiddeld popconcert niet op het podium zouden hebben misstaan. Er draaide een demonstratie van het spel 'Sword of Sodan' op de Amiga. Mijn tong viel haast uit mijn mond van verbazing. Zowel het geluid (zo'n vier minuten durende intro-muziek en wat gedigitaliseerde spraak) als de graphics waren magistraal. Het detail en de vloeiende bewegingen op het beeldscherm waren ongelooflijk. Meest opvallend waren wel de afmetingen van de sprites. In sommige gevallen zelfs meer dan de halve hoogte van het beeldscherm.



Nadat ik de openingsscènes een keer of vier had bekeken werd mij door de standhouder vriendelijk verzocht door te lopen. Andere toeschouwers hadden geklaagd dat ze over mijn tong struikelden en de vloer was nogal glibberig geworden van het afdruipende mondvocht. De rest van de beurs heb ik niet meer bewust meegemaakt, onder de indruk als ik was van 'Sword of Sodan'.
Eenmaal thuisgekomen ben ik onmiddellijk op zoek gegaan naar dit spel en uiteindelijk heeft het nog bijna twee maanden geduurd voordat het spel in Nederland te koop was."

BETOUDOVERGROOTVADER INTERRUMPEERT

Ergens ver weg in het Oosten - ongeveer halverwege onze wereld en het rijk der doden - ligt het koninkrijk van Pallas.
De boze tovenaar Zoras wilde er de macht grijpen en koning Pallas voorgoed verdrijven.

PRODUKT INFO

Produkt info
Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive ca. ƒ 125,00
Importeur: Onbekend

Gezeten in zijn geheel uit menselijke botten opgetrokken toren sluit Zoras een verbond met de duivel.
Na een hevige, doch vooral bloedige, strijd wordt de koning vermoord. Zoras is nu de nieuwe heerser van het land. Gelukkig kreeg koning Pallas af en toe bezoek van een orakel, waardoor hij reeds was voorbereid op zijn onafwendbare lot. Nog net op tijd konden zijn twee kinderen, Brodan en zijn tweelingzusje Shardan, in veiligheid worden gebracht.
De opvoeding van de tweeling werd toevertrouwd aan de legendarische krijger Sodan.

Zoals iedereen natuurlijk weet is in oorlogstijd een goed gesmeed zwaard met een scherpe kling de beste vriend van een man.
Meestersmid Brespar genoot grote faam vanwege zijn uitstekende zwaarden, maar zelfs deze waren niet opgewassen tegen de vreselijke machten uit het dodenrijk die nu aan de stadspoorten rammelden. De discipelen van de duivel dreigden het rijk al volledig te overspoelen toen Brespar bezoek kreeg. Het was niemand minder dan Sodan, vergezeld van de koningskinderen.

EEN ZWAARD VOOR EEN KONINKRIJK

Sodan vertelde een magische kloof te hebben ontdekt. De hitte was daar zo intens dat rotsblokken smolten en over het land stroomden. Op die plaats moest het volgens Sodan toch mogelijk zijn een magisch wapen te smeden waarmee zelfs de kwaadste krachten konden worden verslagen. Na een uitputtende tocht bereikte het gezelschap het ravijn. Met elke stap namen de levenskrachten van de bejaarde smid zienderogen af. Met zijn allerlaatste krachten smeedde Brespar een waar meesterwerk, een zwaard dat scherper was dan de gerechtigheid zelf.
Sodan vertrouwde Brodan en Shardan toe aan de goede zorgen van een boerenfamilie en trok ten strijde.
Jarenlang bestreed Sodan de duivelse gedrochten, tot hij in het noorden van het rijk eindelijk de laatste discipel van de duivel over de kling had gejaagd.
Licht en warmte ontsproten dat deel van het land weer en Sodan trok naar het noorden om voldoende nieuwe kracht te verzamelen voordat hij het zuidelijke deel van het koninkrijk ging bevrijden. Hij hoopte de tweeling weer te zien, doch deze was en bleef onvindbaar. Sodan was ontroostbaar. Nu voelde hij pas goed dat ook bij hem de ouderdom meedogenloos had toegeslagen. Nog juist voordat hij zijn laatste adem uitblies, hief hij het zwaard ten hemel.

Sodan's laatste woorden waren die van een verbitterd man: "Heb dank, oh Goden dat U mij het wapen gaf dat ik nodig had om het noorden van het rijk te bevrijden. Maar waarom ontnam U mij hiervoor Brodan en Shardan, de enigen die ik liefhad? Indien U deze kinderen inmiddels tot U hebt genomen, neem dan ook mijn leven, doch laat mij mijn zwaard. Tenzij mijn kinderen dit zwaard ter hand kunnen nemen wens ik dat het met mij in het eeuwige graf verdwijnt."

Als bij toverslag verschijnt de tweeling ten tonele. Sodan overhandigt hen het zwaard en geeft ze de opdracht om nu ook het zuidelijke deel van het rijk te bevrijden van de duistere machten en Zoras definitief te verslaan. Op dit moment begint het spel.

DE QUEESTE

Het spel 'Sword of Sodan' kan worden gerangschikt in de categorie "beat-em-up". Gewapend met het legendarische zwaard moet de speler proberen zich een weg te hakken naar het einde van de zeven verschillende niveaus die het spel telt. De zware reis voert de speler langs de volgende niveaus:

City Gate: Buiten de stadspoorten
Bridge: Binnen de stadspoort, op de brug
City Streets: In de stad
Zombie Graveyard: Levende doden achtervolgen de held
Foyer of Castle Cragganmore: Binnen in het kasteel
Underground Passage: Duistere kerkers, onderkomen van Zoras
Zoras's Tower: De laatste schuilplaats van Zoras

Voordat de tocht begint, kan de speler kiezen of hij de rol van Brodan of Shardan wil spelen.



Het spel dat de Amiga-wereld in 1989 op zijn grondvesten deed trillen is nu ook verkrijgbaar voor de Sega Mega Drive.

Ook kan het aantal levens (3, 5 of 7) worden ingesteld plus de moeilijkheidsgraad ("normal" = erg moeilijk of "easy" = ook erg moeilijk).

Overal loert het gevaar, niet alleen stromen de vijanden van alle kanten toe, maar ook schuilen hier en der verraderlijke valstrikken zoals vlijmscherpe staken die uit de vloer tevoorschijn komen, of delen van het plafond die de held dreigen te vermorzelen. Met het zwaard kunnen verschillende soorten rake klappen worden uitgedeeld. De tegenstanders worden hierdoor verwond, doch er zijn meer treffers nodig om ze uit te schakelen. Onder elke tegenstander verschijnt een klein energiebalkje waarin getoond wordt hoe sterk ze nog zijn. Uiteraard kan de held ook heen en weer lopen, bukken en springen.

Behalve het pure slagerswerk zijn in 'Sword of Sodan' op zeer bescheiden schaal wat RPG elementen verwerkt. Gaandeweg ontwikkelt men de kracht van het karakter. De ontwikkeling gaat weliswaar lang niet zover als in de pure rollenspellen, maar het sterker worden is vooral in de latere stadia van het spel een noodzaak om de tegenstanders sneller uit te kunnen schakelen.
Door het verslaan van vijanden kan de held(in) af en toe een flesje toverdrank buitmaken. Sommige drankjes hebben een geneeskrachtige uitwerking, terwijl andere drankjes de krijger meer kracht geven. Ook is het mogelijk de drankjes te mengen voor onverwachte resultaten, variërend van een extra leven tot vergif.

'Sword of Sodan' is een spel dat me menig uurtje genoeglijk heeft doen gruwelen op de Amiga. De uitbeelding van een stervende held is namelijk zeer realistisch. Rochelend en met opengereten maag stort de getroffene neer.
Ik was dan ook zeer benieuwd hoe het spel de omzetting naar de Sega Mega Drive had overleefd. Ik mag wel zeggen dat ik niet teleurgesteld was. Toegegeven, het aantal niveaus is teruggebracht van 11 naar 7 en de introductiemuziek duurt nog maar krap een minuut, maar daar staan andere dingen tegenover.

Het grootste nadeel van de Amiga versie was dat het niet al te moeilijk was het einde heelhuids te bereiken. Dat is me vooralsnog op de Sega Mega Drive nog niet gelukt! Het spel is duidelijk een stuk moeilijker geworden. De tegenstanders komen van beide kanten aanzetten en hakken er lustig op los.
Een uitstekend doordachte nieuwigheid in de Sega Mega Drive versie van het spel is de mogelijkheid om buitgemaakte toverdrankjes te mengen. Bepaalde combinaties leveren nuttige zaken op, zoals een schild dat de held voor korte tijd onkwetsbaar maakt.

Grafisch ziet 'Sword of Sodan' er op de Sega Mega Drive zeer overtuigend uit, terwijl ook de geluidskwaliteit goed is. De grote sprites zijn gebleven. De reuzen aan het einde van het derde level zijn maar liefst 3/4 scherm hoog. Toch beweegt alles heel vloeiend. De mogelijkheid om zelf de moeilijkheidsgraad en het aantal levens in te stellen was me zeer welkom.

Aangeraden!

Frans van Lunteren

ELVIRA, MISTRES

Eindelijk, na ruim een jaar wachten, heeft *'Elvira'* het daglicht aanschouwd. Of het het wachten waard was?

Tijdens een vakantie in Las Vegas bezocht de jonge Cassandra Peterson met haar ouders een revue. Cassandra werd opgemerkt door de directrice artistique die haar direct een rol aanbood als danseres. Weer thuis voltooide Cassandra in rap tempo haar opleiding en ze vertrok naar Las Vegas om de jongste revuedanseres uit de geschiedenis te worden. Vervolgens stal zij de show in het Lido te Parijs. Aansluitend toerde Cassandra als zangeres van een rockband door Italië. Ze bleef in Rome wonen, waar ze werd ontdekt door Frederico Fellini, die haar een rolletje gaf in zijn film 'Fellini's Roma'.

MOVIE MACABRE

Cassandra keerde terug naar haar vaderland, waar ze haar komische talenten verder ontwikkelde. In 1981 werd ze gevraagd voor het TV programma 'Movie Macabre'. In dit programma - oorspronkelijk alleen in Los Angeles uitgezonden - worden horrorfilms getoond welke door Cassandra, in de rol van Elvira, worden ingeleid. Voor en na de commercials voorziet Elvira, gekleed in een zwart niemendalletje dat een riant uitzicht op haar volumineuze rondingen biedt, de film van commentaar. Haar interrupties staan bol van dubbelzinnige opmerkingen en zwarte humor. In mei 1982 volgde een experimentele 3D uitzending van het programma, met als gevolg dat er alleen al in Los Angeles bijna 3 miljoen van die malle kartonnen brilletjes werden verkocht. Amerika sloot Elvira aan de borst. In korte tijd telde haar fanclub 35.000 leden. De speelfilm *'Elvira, Mistress of the Dark'* kon niet uitblijven. Het Amerikaanse softwarehuis Horrorsoft zag er wel wat in en produceerde een spel met dezelfde titel.



ERFENIS

In dit spel heeft Elvira het kasteel Killbragant geërfd van oom Elmo. Het is door jarenlange verwaarlozing een ruïne geworden.

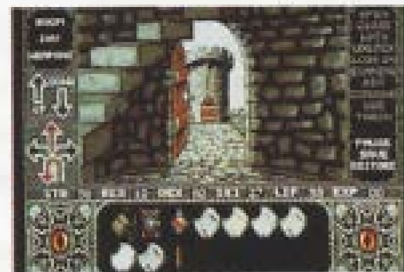


Elvira wil het kasteel renoveren om er een pension in te vestigen. Het zal geen 5-sterren hotel worden, want de bedden zijn marmeren platen en de ontbijtkaart vermeldt uitsluitend bloedworst.
Tijdens het opknappen van het pand vindt Elvira een krantenknipsel waarin de geschiedenis van het kasteel wordt beschreven. Elvira leert dat haar overgrootmoeder een pittige tante was. Lady Emelda Killbragant, zoals de kasteelvrouwe heette, was getrouwd met Sir Elric, een wat saaie man. Hij verbleef vaak langdurig voor zaken in India. Arme Emelda bleef dan alleen in het kasteel achter, met een paar vleermuizen als enige gezelschap. Op een goede dag stond Lord Beremond aan de deur, hetgeen ontaardde in een onstuimige relatie. Als ze niet boven in de slaapkamer ondeugende dingen met elkaar deden, deden ze dat wel beneden in de kerkers.

DOOD EN VERDERF

Emelda en Beremond gaven zich over aan duivelse rituelen. Beremond was ervan overtuigd een reïncarnatie van de duivel te zijn. De buurtbewoners gaven hem, uit angst voor martelingen of zelfs de dood, maar al te graag gelijk.
Tijdens een jachtpartij werd de Lord dodelijk getroffen door een verdwaalde pijl.
Toeval of opzet? We zullen het helaas nooit weten.

Niet veel later keerde Elric terug van zijn reis en hij was niet blij met hetgeen hij aantrof.
De gewassen lagen, net als de boeren, dood op de velden.



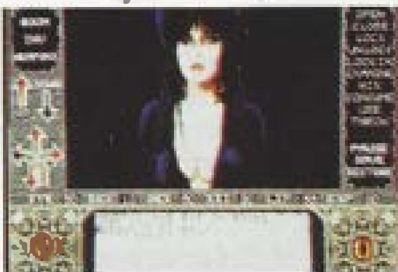
Emelda zag er vreselijk uit; het leek wel of ze make-up lessen had gekregen van Frankenstein's bruid.

Desondanks liet Elric zich toch verleiden door Emelda. Per slot van rekening was hij een paar jaar van huis geweest. In plaats van haar kleren uit, trok Emelda een zwaard waarmee ze Sir Elric doorboorde.



BEDUVELD

Emelda zette de duivelverering alleen voort. Satan had beloofd haar in ruil voor haar ziel onsterfelijk te maken.



Tot Emelda's grote verbazing kwam toch het moment dat ze laatste adem uitblies. In plaats van de beloofde onsterfelijkheid had Satan haar slechts gegund in een ander lichaam terug te keren, doch uitsluitend wanneer aan zijn voorwaarden werd voldaan. Een duivelse versie van 'U hoeft niet te bellen, wij bellen u wel' dus eigenlijk.

Op haar sterfbed vertrouwt Emelda zes sleutels toe aan haar trouwste onderdanen. Ze zweren de sleutels met hun leven te verdedigen. De beloning voor hun trouw bestond uit de belofte ook hen uit de hel te redden.
Tijdens de werkzaamheden aan het kasteel laat Elvira, zonder dat ze dat weet, Emelda uit de dood herrijzen. In de catacomben van het kasteel wordt een portaal naar de hel geopend en de dienaren van Emelda keren alvast terug om de komst van hun meesteres voor te bereiden. Elvira beseft zich iets te hebben ontketent waarover zij geen controle meer kan uitoefenen.

BIEDT ZICH AAN

U heeft inmiddels een advertentie geplaatst in 'Broomsticks Weekly' waarin u zich aanbiedt aan als freelance geestenjager. De laatste tijd is het hebben van huisgeesten namelijk tot een statussymbool uitgegroeid. De verhoogde astrale activiteit die hiervan het gevolg is, heeft de tarieven

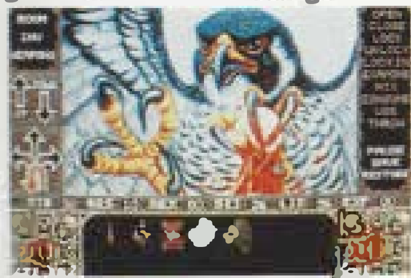
S OF THE DARK

voor geestenjagers omhoog gejaagd. Hierdoor worden allerlei charlatans, uzelf inclusis, ertoe gebracht zich voor te doen als experts op dit gebied.

Aangezien u nog nooit eerder een geest heeft gezien, heeft u geen idee wat u - afgezien van een vet honorarium - te wachten staat. Maar, het lijkt u wel wat om voor Elvira te werken. Je weet immers maar nooit waar dat nog eens toe kan leiden.

HET SPEL

Plaats van handeling voor dit horror-RPG is het kasteel van Killbragant en de directe omgeving ervan. Het spel telt volgens Horrorsoft bijna 800 lokaties, elk met een gedetailleerde afbeelding.



Het spel wordt volledig met behulp van pictogrammen bestuurd. Het beeldscherm toont verschillende vensters. Het grootste geeft een beeld van de omgeving, met daaronder afbeeldingen van de meegevoerde voorwerpen. Links en rechts staan commando's voor beweging en overige acties. Voorts worden cijfers voor de eigenschappen kracht, incasseringsvermogen, snelheid, handigheid, levenskracht en ervaring getoond. Zoals in rollenspellen gebruikelijk is, veranderen deze cijfers naarmate men tegenstanders verslaat, nuttige voorwerpen vindt en/of zelf klappen incasseert. Zodra de levenskracht op 0 staat, bent u veranderd in een zombie en moet Elvira op zoek naar een nieuwe schoonmaker.

Tijdens uw speurtocht moet u de zes sleutels opsporen. Ze dienen in de juiste volgorde te worden gebruikt om een kist te openen. De kist bevat een boek met krachtige toverspreuken welke Emelda in staat stellen om over de bewoners van de hel te heersen. Dit boek is tevens het enige middel om de terugkeer van Emelda te verhinderen.

MAGISCHE KRACHTEN

Elvira kan de speler bijstaan door het aanmaken van allerlei toverdrankjes die magische krachten geven of verwondingen helen.
Zij kan deze drankjes echter alleen maken als u haar de juiste ingrediënten aanreikt.

Bovendien zult u eerst het boek met recepten moeten opsporen voordat Elvira aan de slag kan.



De lijst met ingrediënten en toverdrankjes is indrukwekkend. Uit bijna 50 verschillende bestanddelen kan Elvira 25 verschillende brouwseltjes maken.
Bovendien wemelt het spel van de nutteloze ingrediënten.
Gelukkig is een boekje bijgevoegd waarin staat welke bestanddelen voor elk drankje nodig zijn.

Tijdens de speurtocht wordt u regelmatig lastig gevallen door de vazallen van de duivel. In bloedige details wordt het verloop van de gevechten aan de speler getoond.

Gelukkig kunt u zich gaandeweg uitrusten met verschillende wapens.
Naargelang u meer vijanden in de pan hakt zal uw krijgservaring stijgen en zult u sterker worden.



'Elvira, Mistress of the Dark' is gigantisch.
(Ik hoop dat je het over het spel hebt Steven. Red.)
Na vele uren dolen in de mij overhandigde Amiga versie van het spel heb ik nog niet de indruk erg veel bereikt te hebben.

Wat ik tot nu toe van 'Elvira' heb gezien (en dan bedoel ik inderdaad het spel, geachte hoofdredacteur) is indrukwekkend.
De graphics zijn briljant en bieden soms gruwelijke details. Ook het geluid is zeer goed verzorgd.
De achtergrondmuziek is sfeervol en net voordat dit begint te vervelen wordt een ander muziekje ten gehore gebracht.
De geluidseffecten zijn erg realistisch. Toen ik een vampier een houten staak door de borst hamerde, kon ik opkomend kippevel niet onderdrukken.

'Elvira' is geen puur rollenspel. Het is beter te vergelijken met een arcade-adventure. Ondanks dat denk ik dat het spel ook voldoende elementen bevat om de ware RPG fanaat zeer lang aan het beeldscherm gekluisterd te houden. Horrorsoft denkt de speler meer dan 100 uur bezig te houden.

Door de omvang van het programma is het onvermijdelijk dat er heel wat diskettes moeten worden gewisseld.
Dat is echter het enige puntje van kritiek dat ik op dit spel kan geven.

Ik ga snel weer verder met 'Elvira' want ik ben zeer benieuwd op welke wijze ze straks haar dankbaarheid toont.

Steven Groot

PRODUKT INFO

Fabrikant: Horrorsoft
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 109,00
Atari ST ƒ 109,00
MS-DOS ƒ 149,50
(minimaal 640Kb vrij geheugen)
Ondersteunde kaarten:
EGA/VGA
Muziekkaarten:
AdLib/Roland/LAPC-1/Soundblaster
Importeur: Horrorsoft

SPEEDBALL 2

Anno 2095 hebben corruptie en verloedering in de sportwereld diepe sporen achtergelaten. Ook de populaire sport 'Speedball' is hieraan ten slachtoffer gevallen.

WAT NU?

Dachten veel mensen toen de bond in het jaar 2095 besloot om 'Speedball' af te schaffen, met als gevolg dat de sport nog uitsluitend illegaal - en dus zonder controle - werd gespeeld. Het spel zakte af naar een bedenkelijk crimineel peil. Omkoping, geweld en chantage waren aan de orde van de dag. Teneinde de eens zo populaire tak van sport nieuw leven in te blazen besloot de bond in het jaar 2100 de regels te veranderen. Men hoopte na deze nieuwe start weer volle zalen te trekken. De eerste verandering ten opzichte van het oude spel was het vergroten van het speelveld en het toelaten van negen spelers per team.

NIEUWE REGELS

'Speedball 2' is gebaseerd op punten in plaats van goals, waardoor een andere taktiek nodig is. Deze punten kunnen op verschillende manieren worden verkregen. Natuurlijk bestaan er nog goals, die goed zijn voor tien punten. Daarnaast kunnen teams bonuspunten verdienen door - net als bij een flipperkast - vijf targets te laten oplichten. Bovendien bestaat de mogelijkheid om verdiende punten te verdubbelen.

Het zodanig blesseren van een speler van de tegenpartij dat deze van het veld moet worden gedragen, levert tien punten op.
De spelregels zijn teruggebracht tot het overzichtelijke aantal van vijf, te weten:



1. Een wedstrijd duurt twee maal 90 seconden.
2. Het team met de meeste punten wint de wedstrijd.
3. Slaan, schoppen, spugen, verminken en doden van de tegenstanders wordt aangemoedigd.
4. Het gebruik van verboden wapens betekent een levenslange - wereldwijde - schorsing, zowel voor de spelers als voor de manager.
5. Spelers die betrapt worden op sabotage van de RoboDoc circuits, de scheidsrechterstoeter of elk ander instrument dat aan de Speedball League toebehoort worden veroordeeld tot het betalen van één credit.

HET SPEELVELD

Ten opzichte van 'Speedball' is het veld bij 'Speedball 2' twee maal zo breed geworden. Gebleven zijn de obstakels die de bal van richting kunnen laten veranderen en ook de 'warp' gaten waardoor de bal naar de andere zijde van het veld wordt getransporteerd zijn gehandhaafd.

Nieuw zijn de 'Electrobounce' punten aan de wanden. Wanneer de bal hier tegenaan wordt gegooid, komt hij onder stroom te staan. De eerste speler van de tegenpartij die de bal raakt, wordt hierdoor tijdelijk uitgeschakeld.

SOORTEN WEDSTRIJD

'Speedball 2' kan worden gespeeld door één of twee spelers. Hierbij kan gekozen worden voor een enkele wedstrijd, het afwerken van een competitie of het houden van een beker-toernooi. Ook kan een speler kiezen voor de oefenoptie. Hierin kan men ongestoord leren hoe effect aan de bal kan worden gegeven en hoe de bal binnen het team kan worden rondgespeeld. Tijdens deze oefening staat slechts één team in het veld, dus men wordt niet gestoord door tegenstanders.
Het meest opvallende verschil met het oorspronkelijke 'Speedball' is de mogelijkheid om als manager op te treden. In deze functie kan de speler afzonderlijke teamleden of de complete club op een aantal punten laten trainen. Dit komt in wezen neer op het aanschaffen van extra uitrustingstukken, zoals helmen en borstbeschermers. Voor dit doel heeft de manager een budget dat niet kan worden overschreden. Hij kan op slechts één manier aan extra geld komen, namelijk door de spelers tijdens de wedstrijd munten (elk met een waarde van 100 credits) die her en der op het veld verschijnen te laten oprapen.

ROL VAN DE MANAGER

De verschillende vaardigheden van de speler kunnen door training worden verbeterd. Hierdoor kunnen bijvoorbeeld de kracht en snelheid van spelers worden opgevoerd, maar ook intelligentie, waardoor de kans dat een



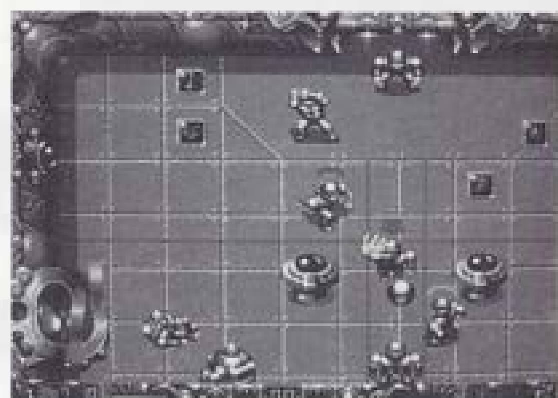
speler de plaats waar de bal terechtkomt juist voorspelt groter wordt.

Behalve het houden van trainingen kan de manager ook spelers kopen en verkopen. Aangezien het team nooit uit meer dan twaalf man (de negen spelers plus drie reserves) kan bestaan, wordt een nieuwe speler geruild met een eigen teamlid. Doordat de aangetrokken spelers beter zijn dan het huidige spelersmateriaal moet er altijd worden bijbetaald.

BONUSSEN

Tijdens de wedstrijd verschijnen, behalve de al eerder genoemde muntjes, regelmatig speciale bonussen in het veld. Wanneer deze worden opgeraapt, hebben deze meestal gedurende zes seconden invloed op het hele team.

Een aantal mogelijke effecten is het vertragen van de tegenstanders, het om laten draaien van de joystickbesturing voor de andere speler, het hermetisch afsluiten van het eigen doel et cetera.



Het is inmiddels twee jaar geleden dat 'Speedball' verscheen. Het vervolg op dit fraaie, maar moeilijk speelbare spel, is nog gewelddadiger dan het origineel.
Het gezamenlijk inhakken op een wat zwakkere speler van de tegenpartij oogst altijd veel bijval van het publiek.
Opvallend verschil ten opzichte van het eerste deel van 'Speedball' is het grotere speelveld. Bovendien steekt het - door mij gevreesde - managementmonster zijn kop op om de aan adrenaline verslaafde spelers dwars te zitten met hinderlijke onderbrekingen van het spel.
Dit onderdeel van 'Speedball 2' gaat gepaard met veel menu's om teams samen te stellen, spelers te trainen enzovoorts.
Gelukkig kan men ook gelijk aan een wedstrijd beginnen zonder al dit gedoe.

Storend blijft het dat het vaak volslagen onduidelijk is waar de teamgenoten zich bevinden. Het programma schakelt automatisch over naar de speler die het dichtst bij de bal staat, zodat de besturing nogal verwarrend is. Daardoor komt het regelmatig voor dat men als een kip zonder kop rondloopt.

Alleen voor de liefhebbers van het eerste deel.

Mart Wills

PRODUKT INFO

Fabrikant: Image Works
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00
Atari ST ƒ 89,50
Importeur: Homesoft (Amiga)
Computer Collectief (Amiga) & Ace (ST)

Skweek is terug!!

SUPER SKWEEK

Skweek is een pluizebolletje met een eigen wil. Deze Pac Man kloon moet evenals zijn voorbeeld fors ronddwalen. In tegenstelling tot de happende Pac Man loopt Skweek rond door 250 verschillende velden. In deze velden bevinden zich tegels welke Skweek door eroverheen te lopen van blauw naar roze omkleurt. Zijn eenmaal alle tegels omgekleurd dan mag het volgende veld betreden worden.

PROBLEMEN

Het leven van Skweek is echter niet zo eenvoudig als het lijkt. Talloze vijanden maken hem het leven onmogelijk; harige dwergen, spoken, brilleglazen et cetera bemoeilijken Skweek's taak. Ook de velden zelf bevatten de meest onverwachte obstakels. Tegels exploderen wanneer Skweek eroverheen loopt zodat hij, wanneer u net even niet snel genoeg bent, in de lege ruimte blijft hangen: dat kost dus weer een leven! Of het wapen dat u net gebruikt hebt om Ghostbustertje te spelen blijkt de tegels weer blauw te kleuren.
En dan denken we nog niet eens aan de ijstegels waar Skweek over uitglijdt - natuurlijk tegen een vuurgeest op of zo het veld uit, wéér een leven - of de tegels die plots in muurblokken veranderen en onderwijl Skweek in atomen doen opgaan?

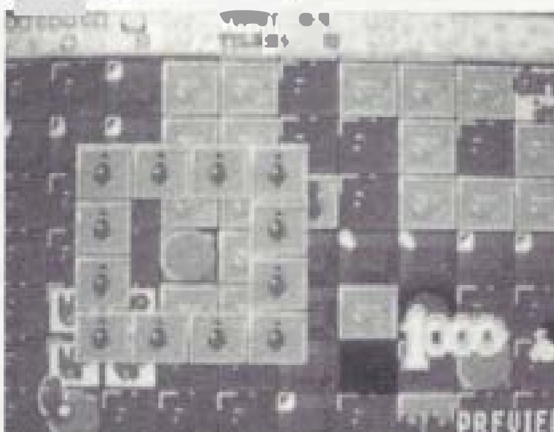
Gelukkig kan Skweek hulpmiddelen bemachtigen. Regelmatig verschijnen deze bonusvoorwerpen ergens in het veld; klokken om de tijd stil te zetten, ijsschoenen om over de ijstegels te lopen, wapens waarmee in meerdere richtingen tegelijkertijd geschoten kan worden, wapens waarmee de tegenstander bevroren en vervolgens aan diggelen geslagen kan worden, turbo snelheid - alhoewel dit levensgevaarlijk kan uitpakken. Overigens is niet ieder bonusvoorwerp nuttig, soms is er een fraai verpakt cadeau dat zeer catastrofale uitwerkingen kan blijken te hebben!



malen te beschieten. De rondzwervende tegenstanders grijpen dan meestal onmiddellijk hun kans!
Wanneer een van beide spelers zijn laatste leven verliest kan op de andere speler een beroep gedaan worden enige energie af te staan. Is deze echter niet daartoe bereid dan eindigt het spel voor de speler zonder levens.

De hoogste score wordt afzonderlijk voor één en twee spelers opgeslagen op disk.

Mochten de 250 velden toch nog gaan vervelen dan is het mogelijk zelf velden te ontwerpen en deze op disk op te slaan. Hierbij zijn echter enkele beperkingen



"PLUIZIGE PAC MAN"

Daarnaast levert iedere neergeschoten vijand keiharde munten op waarvoor vervolgens in de winkel die in bijna elk veld te vinden is, weer bonusvoorwerpen aan te schaffen zijn.

VIJF EILANDEN

Aan het begin van het spel ziet u Skweek in zijn UFO boven vijf eilanden vliegen. Elk eiland bevat 45 velden doch niet alle eilanden zijn direct toegankelijk. Drie eilanden waaronder 'Welcome Island' kunnen meteen betreden worden en van daaruit moeten de andere eilanden bereikt worden. Nu is dat laatste ook weer niet eenvoudig, het laatste veld van elk eiland wordt beheerst door een vervaarlijk 'Boss-monster'. Naast de 225 speelvelden kent 'Super Skweek' nog een fors aantal bonusvelden en zelfs geheime velden. U hoeft niet altijd weer van voren af aan te beginnen, na een aantal uitgespeelde velden krijgt u een persoonlijk wachtwoord zodat de volgende keer op hetzelfde punt begonnen kan worden.

'Super Skweek' kan zowel alleen als met twee spelers gespeeld worden. In de twee speler optie betreden beide spelers tegelijkertijd het veld. Men kan samenwerken maar elkaar ook tegenwerken. Zo is het mogelijk de ander even verdwaasd voor zich uit te laten kijken - met om het hoofd cirkelende sterretjes en al - door hem enige

van toepassing: bonusvelden en hoogste score zijn niet mogelijk.

Dit soort spellen trekt mij wel.
De uitvoering is goed, zowel op Atari ST als de Amiga (de PC versie werd niet ter recensie aangeboden).
Dit kost me weer vele slapeloze nachten.

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Loriciel
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,95
Atari ST ƒ 89,95
C64 cass/disk ƒ n.n.b.
MS-DOS ƒ 89,95
Importeur: STC Nederland

Loriciel wordt in Nederland vertegenwoordigd door:
STC Nederland
St. Martinusstraat 13
6191 TL Beek (L)
Tel.: 046-374082

Naast de spellen van Loriciel verkoopt STC ook zakelijke pakketten zoals 'Print Shop' van Broderbund. Alle produkten zijn rechtstreeks tebestellen.

Het oude 'Skweek!!' was een tijdlang mijn meest favoriete spel en 'Super Skweek' werd dan ook meteen geconfisceerd. 'Super Skweek' is een sterk verbeterde versie van het oorspronkelijke spel, niet alleen zijn de velden nog uitgebreider en moeilijker ook de mogelijkheden zijn aanzienlijk uitgebreid. Hoger gelegen verdiepingen, meer en intelligentere monsters en niet te vergeten de winkel in zowat elk veld maken 'Super Skweek' tot een aangenaam tijdverdrijf.

Het enige nadeel aan 'Super Skweek' - en dat geldt ook voor 'Skweek!!' is dat de velden altijd identiek zijn. En wanneer de 250 velden uitgespeeld zijn, ook al zal dat een behoorlijke tijd vergen, blijft er weinig over. De Construction Kit verandert hier weinig aan, in feite is het geen Construction Kit maar meer een editor. Slechts tien velden kunnen gewijzigd worden en op disk opgeslagen worden; niets let je echter honderd series van tien velden te maken. Maar toch.....

Zoals gezegd, Skweek!!! WAS favoriet en dat zal ook te zijner tijd voor 'Super Skweek' gelden.

Mart Wills

BAD LANDS

Ontwijk autowrakken, olieplassen en pas intussen op dat uw auto niet door de tegenstanders aan flarden wordt geschoten in dit racespel van Domark.

MILIEURAMP

Vijftig jaar geleden werd de wereld opgeschrikt door een atoomramp van immense proporties. De ergst getroffen plaatsen zijn ook nu nog onbewoonbaar en worden dientengevolge de 'Badlands' genoemd. Omdat het toch zonde zou zijn om die terreinen braak te laten liggen heeft men er een nieuwe bestemming voor gezocht. Uiteindelijk is besloten om de onbegaanbare gebieden te gebruiken voor het organiseren van sportevenementen. Omdat de autosport inmiddels verworden is tot een bedrijfstak waarbij de deelnemers weinig kans maken het circuit levend te verlaten - de zwaar bepantserde auto's van de deelnemers zijn tegenwoordig uitgerust met machinegeweren om de tegenstanders van de weg te blazen - lag de keuze voor deze tak van sport nogal voor de hand.

HARD TEGEN HARD

Voor het houden van de races zijn acht verschillende terreinen omgebouwd tot circuit, het één wat moeilijker dan het ander. Aan elke race nemen drie wagens deel. Aangezien het spel door 1 of 2 spelers kan worden gespeeld, bestuurt de computer dus altijd tenminste 1 auto. Men dient zich voor elke volgende ronde te kwalificeren door als eerste te eindigen. Indien het spel door twee spelers wordt gespeeld moeten beide spelers de door de computer bestuurde wagen achter zich laten. Zeven van de acht circuits worden gekenmerkt door een gelijkvloerse kruising. Hierdoor krijgt men volop gelegenheid om de tegenstanders te rammen. Behalve deze wel zeer drastische methode om de tegenstanders te vertragen, kan men gebruik maken van het standaard op elke auto gemonteerde geschut. Nadat alle acht circuits zijn afgewerkt, begint men weer op parcours 1, doch er wordt in tegengestelde richting gereden. Gaandeweg het spel verschijnen ook meer en gevaarlijker obstakels op de weg.

HINDERNISSEN

De verschillende circuits die moeten worden afgewerkt bevatten meer of minder moeilijkheden. De eerste ronde (The City) mag niet al te veel problemen opleveren. Moeilijker wordt het al wanneer men op het terrein van de voormalige gevangenis rondscheurt (niveau 5: 'The Prison Yard'). Hier staan wachttorens van waaruit de auto's onder vuur worden genomen. Op het volgende niveau worden de coureurs geconfronteerd met een ingestorte brug. Het is hier zaak om voldoende snelheid te maken om naar de overkant te kunnen springen.

Hier en daar kan men een stuk van het parcours afsnijden door op het goede moment door een bewegende barrière heen te duiken. Een verkeerde timing hier kost echter gegarandeerd een auto en zo goed als zeker de overwinning.



ACCESSOIRES

Het is echter niet allemaal ellende wat de klok slaat. Tijdens de race verschijnen regelmatig steeksleutels op de weg, en soms zelfs een raket. Deze kunnen worden opgepikt en geven de bezitter ervan het recht om aan het einde van de race allerlei nuttige accessoires voor de auto aan te schaffen, zoals raketten, betere banden, turbo's, extra bepantsering, et cetera.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
C64 ROM ƒ 79,95
Importeur: Homesoft

C64

In wezen is Badlands' een verbeterde versie van 'Super Sprint'. Het is zeker geen spel van absolute topklasse, maar voor een regenachtige zondagmiddag biedt het een aangename tijdpassering. Hierbij wil ik wel aantekenen dat het spel het beste tot zijn recht komt wanneer het door twee spelers gespeeld wordt.

Frans van Lunteren



AMIGA/ATARI ST

'Badlands' is een simpel racespel dat sterk doet denken aan het oude 'Super Sprint'. Dit is niet zo verwonderlijk als we weten dat het door dezelfde mensen werd ontwikkeld. De graphics van de door mij geteste Amiga en Atari ST versies zijn identiek en doen weinig onder voor het origineel uit de speelhallen.
Op het onderdeel muziek scoort de Amiga iets beter als de Atari ST versie.
Een spel tegen de computer kon mij niet bijzonder boeien. De kracht van 'Badlands' ligt in de directe confrontatie tussen twee spelers. Beide spelers kunnen dan samenwerken om de door de computer bestuurde wagen uit te schakelen. En natuurlijk blaast u vlak voor de finish de wagen van uw medespeler "per ongeluk" op.

Mart Wills



In geuren en kleuren scheuren!

CHASE H.Q. II

In 1989 was *'Chase H.Q.'* dé grote kersthit voor Ocean.
Gezien de kritiek op het originele programma en het succes van de coin-op machine werd besloten een verbeterd vervolg uit te brengen: *'Chase H.Q. II'*.



'Chase H.Q.' was te gemakkelijk, met de ogen dicht en plankgas scheurde je zo door de eerste zes levels. *'Chase H.Q. II'* heeft dat niet, de besturing - met name met de joystick, bij ST en Amiga is de muisbesturing een stuk beter - is zo rampzalig dat de wagen bijna niet op de weg te houden is.

In *Chase H.Q. II'* moet binnen een bepaalde tijd een wagen ingehaald en van de weg af gedrukt c.q. opgeblazen worden. Er gebeurt een hoop, doch weinig wat mij kan boeien.
De actie is met name op de Amiga razendsnel, de ST is minder furieus. Ook al zijn de graphics en muziek goed - ook in dit opzicht valt de ST versie zwaar tegen - toch is *'Chase H.Q. II'* een sap spel, meer dan rijden en schieten valt er niet te beleven.
Behalve de variëteit aan wapens en achtergrond voegt *'Chase H.Q. II'* weinig toe aan het origineel.

Persoonlijk prefereer ik in dit genre het zwaar onderschatte *'Eliminator'* van Hewson Consultants. En voor puur scheuren stap ik in *'Lotus Turbo Esprit Challenge'* van Gremlin Graphics (Hoog Spel 2, pag. 45).

Stephen Groot

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50
Atari ST ƒ 89,50
(dubbelzijdige disks)
C64 cass/disk/ROM
ƒ 39,95/59,50/79,95
Importeur: Homesoft

DE BESTURING

U heeft de opdracht uit *'Chase H.Q.'* net met goed gevolg voltooid of opnieuw wordt een beroep op u gedaan. De situatie is ernstig, de dochter van de burgemeester is door misdadigers gekidnapt. Zij wordt ergens in een oude fabriek vastgehouden. Een lange achtervolging begint: voordat u haar kunt redden zal nog menig bandenkrijsende bocht genomen moeten worden.

Aan het begin van iedere missie deelt Nancy van het hoofdbureau u mede welke wagen achtervolgd moet worden. De jacht begint en u scheurt met zo'n 240 km/u over de snelweg, rakelings langs obstakels en eerzame medeweggebruikers vermijdend. Sommige motorrijders proberen u af te leiden door granaten te gooien,



deze ontwijkt u met ijzingwekkende kalmte. Uit zijstraten opduikende schoolbussen, tunnels achter watervallen, scharende vrachtwagens, niets blijft u bespaard.

HOOFDPIJN

In de beste 'Miami Vice' traditie gaat uw partner ondertussen regelmatig op zijn stoel staan om minder eerzame weggebruikers en obstakels op te blazen. Gelukkig heeft de wagen een open dak.
Wanneer de gezochte wagen in zicht komt plaatst u met de zwier van een Kojak het zwaailicht op het dak, de sirene gaat aan en een grote pijl geeft aan om welke wagen het gaat mocht u dit ondertussen vergeten zijn.

Doel is uiteraard deze wagen van de weg af te halen. Dit doet u door hem te rammen of te beschieten. Een politiehelikopter voorziet u hier van nieuwe en zwaardere bewapening.

De tegenstander is razendsnel dus de turbo van uw wagen is handig op dit moment. U kunt echter slechts vijf keer de turbo inschakelen, dus wees er zuinig op.

DE BESTURING

'Chase H.Q. II' kent in totaal zes achtervolgingsscènes. In iedere scène krijgt u 60 seconden de tijd de misdadiger in te halen en vervolgens nog eens 60 seconden om hem van de weg af te halen. Zoals gezegd heeft u aardig wat artillerie tot uw beschikking die af en toe door een politiehelikopter door betere wapens vervangen wordt. De achtervolgde wagens variëren van eenvoudige Porsches tot grote trucks. De eerste achtervolgingen spelen zich in de stad af, daarna komt u onder andere in de bergen en vervolgens de woestijn terecht.

Direct na het inladen dacht ik: "wat lijkt dit toch veel op *'Out Run'*!" Hoe kan het ook anders, de Amiga en Atari ST versies zijn gedaan door de *'Turbo Out Run'* programmeurs Probe Software terwijl de C64 versie door ICE van *'Out Run'* geprogrammeerd werd. De wagen waarin u rondrijdt is identiek aan de *'Out Run'* Ferrari, ook qua beweging en besturing lijkt *'Chase H.Q. II'* veel op deze twee titels, de controle over de wagen is niet bepaald perfect te noemen.

Voor mij is *'Chase H.Q. II'* één grote mislukking, de actie wordt al snel monotoon en alhoewel het spel super moeilijk is - de oorspronkelijke 75 seconden die je had zijn nu terug gebracht tot 60! - verveelde het mij al snel. De intermezzo's tussen de achtervolgingen doen daar niets aan af.

De besluiteloosheid van Ocean over de titel had een voorteken moeten zijn: eerst *'S.C.I.'*, vervolgens *'Special Criminal Investigation'*. En pas op het moment waarschijnlijk dat het spel af was en de wijze heren bij Ocean ernaar keken en zagen dat het niets was, werd maar besloten in te haken op het succes van *'Chase H.Q.'* en dit misbaksel *'Chase H.Q. II'* te noemen. Ik weet betere manieren om mijn tijd te verdoen!

Edward Helven

De C64 versie ziet er goed uit en is beter speelbaar dan de Amiga en Atari ST versies. Echter, ook deze versie boeit niet lang genoeg om de aanschaf te rechtvaardigen.

Frans van Lunteren

SUPER MONACO G.P.

'Super Monaco G.P.' is het eerste spel dat leverbaar was voor Sega's nieuwste spelcomputer, de Game Gear. Dankzij US Gold kunnen we dit spel ook binnenkort op andere computers spelen. De conversie is in handen van Probe Software, die ook 'Turbo Outrun' en 'Chase H.Q. 2' voor hun rekening namen.

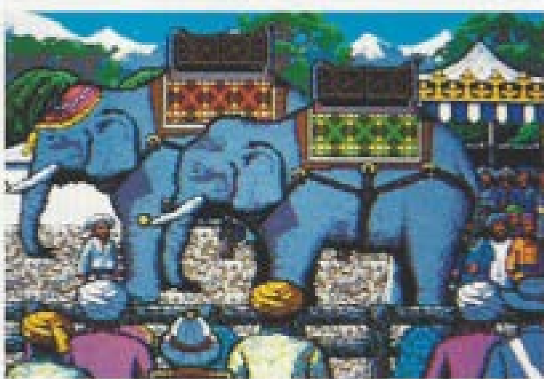


'Super Monaco G.P.' is een zeer uitgebreid race spel met talloze mogelijkheden. U kunt uit verschillende transmissies kiezen, de wagens liggen perfect op de weg en de graphics zijn perfect. Het spel is op dit moment nog niet af, dus we moeten nog even wachten.

US Gold. Amiga, Atari ST, MS-DOS

CHAMPION OF THE RAJ

India aan het begin van de negentiende eeuw. De heerser verliest zijn macht en in het gehele land proberen rivaliserende partijen de macht te grijpen.



U kunt de loop der geschiedenis wijzigen, wordt één van de zes troonopvolgers en probeer India te veroveren. 'Champion of the Raj' is een groots opgezet arcade strategieadventure.



Niet alleen neemt u belangrijke beslissingen, ook organiseert u tijgerjachten en olifantenraces.

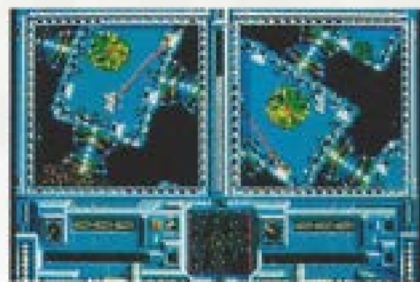
De toekomst van het rijk ligt in uw handen.

PSS/Mirrorsoft. Amiga. Atari ST. MS-DOS



ROTATOR

'Rotator' is een arcade actie spel gecombineerd met een forse dosis strategie. Razende actie en gedigitaliseerde spraak maken de 32 levels arcade actie tot een belevenis. Voeg daar wat mooie muziekjes aan toe en dit moet wel een goed spel zijn.



De naam 'Rotator' schijnt gebaseerd te zijn op het feit dat een vernieuwende wijze van graphics manipuleren gebruikt wordt. Of er een connectie met US Gold's Rotoscape systeem is (onder andere gebruikt in 'Rotox' en 'Operation Harrier') wordt niet vermeld.



Het is alleen jammer dat Rainbow Arts ons vergat te vertellen waar het spel over gaat. Hopelijk weten ze het zelf tegen de tijd dat het uitkomt.

Rainbow Arts
Amiga, Atari ST, MS-DOS

GAUNTLET III



De software industrie lijkt wel de film industrie. Is een concept eenmaal aangeslagen dan wordt dit uitgemolken.
Zo is er 'Back to the Future II' en 'Bttf III', 'Ghostbusters 2', 'Xenon 2' en binnenkort 'Gauntlet III'.

Het originele 'Gauntlet' concept waarin de speler in een gigantisch doolhof ronddwaalt is gehandhaafd, alleen dan nu wel in isometrisch 3D.
Naast de vier originele helden Warrior, Elf, Wizard en Valkyrie nemen nu twee extra helden aan het avontuur deel. Gekozen kan worden uit Rockman, Lizardman, Iceman en de Lord of the Sea.

Een compleet nieuwe monster-dierentuin is ontwikkeld voor 'Gauntlet III', alhoewel de spoken en zombies mochten blijven.

Het ziet er prachtig uit, maar de Hoog Spel speeltes: zal moeten uitwijzen of 'Gauntlet III' echt de moeite waard is.

US Gold
Amiga, Atari ST, MS-DOS

GAMEBOY

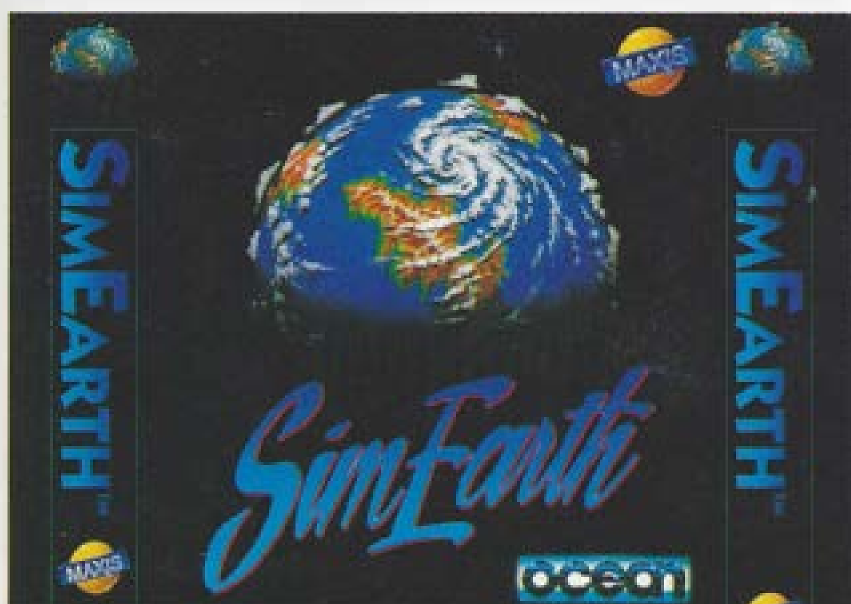


Op de CES in Las Vegas introduceerde Nintendo de Game Link. Dankzij de Game Link - en de juiste software - kunnen nu VIER Gameboy's met elkaar verbonden worden en tegelijkertijd aan een spel deelnemen. Het eerste spel dat hiervoor geschikt is, is Konami's 'F1', het op MSX reeds zeer beroemde auto-race spel.

Wanneer de Game link en 'F1' in Nederland leverbaar worden is niet bekend.

Bandai

SIM EARTH



Iedereen kent wel 'Sim City' waarin de speler de infrastructuur van een stad onder zijn hoede krijgt. Men zou haast van een ruimtelijke-ordening-simulatie spreken.

Maxis, de programmeurs achter 'Sim City' hebben niet stilgezeten en brengen nu 'Sim Earth', in feite de enig mogelijke opvolger van 'Sim City'. 'Sim Earth' is de ultieme planeetsimulator waarin de speler de toekomst van een hele planeet, inclusief de onze, kan bepalen. De simulator kan op twee manieren gespeeld worden: spel of experiment, waarbij de laatste optie in feite letterlijk een "planeet spreadsheet" genoemd kan worden. Spelers kunnen het spel zonder doel spelen, of eigen doelstellingen opzetten in een periode van het Stenen tijdperk tot de Hitech toekomst.

'Sim Earth' is niet alleen fantasie maar spoort de speler aan beschavingen te ontwikkelen en reële problemen op te lossen. Zo kan een wereld met "greenhouse" problemen opgezet worden en vervolgens kan geëxperimenteerd worden hoe te overleven. Ook totale luchtverontreiniging en nucleaire oorlog kunnen in de simulatie betrokken worden. Bovendien hoeft intelligentie niet tot de mens beperkt te blijven, geniale slakken, Einstein dinosauri en intelligente insecten zijn mogelijk, waarbij ieders (over)leven in de handen van de speler ligt.

Verschillende scenario's zijn mogelijk. Als Planetaire Manager kunt u op drie specifieke tijdstippen met een planeet aan de slag: zo'n vier miljard jaar geleden toen de aardkorst net gevormd werd, 550 miljoen jaar geleden toen meercellige levensvormen opkwamen of aan het begin van het huidige technologische tijdperk (40 jaar geleden).

Nadat een tijdperk gekozen is kunt u de Aarde simuleren/spelen of een random gegenereerde planeet aanpakken. Afhankelijk van het tijdperk en of u wel of niet experimenteren wilt, is alles mogelijk. U kunt zelfs de zon uitzetten om te zien wat het effect daarvan is. Een en ander grondig uitgelegd in de honderden pagina's tellende handleiding. 'Sim Earth' kan zeer goed in klassikaal verband ingezet worden, vele aspecten zoals aardrijkskunde, geologie, biologie, geschiedenis en wetenschappen komen immers in de simulator aan bod. Volgens de makers kan 'Sim Earth' zelfs gebruikt worden voor wetenschappelijke research.

Met 'Sim Earth' overtreft Maxis Software ieder vergelijkbaar produkt. 'Sim Earth' mag dan wel een spel zijn, maar het is meer aangezien tot op heden geen enkel spel een educatief hulpmiddel of een model voor wetenschappelijk onderzoek bleek te zijn. 'Sim Earth' is dat wel. Proberen te omschrijven wat 'Sim Earth' zo anders maakt is in de software industrie vergeleken met "de Bijbel op een briefkaart proberen samen te vatten". Het dichtst bij komt men door 'Sim City' met twintig te vermenigvuldigen en het dan maar vergeten; 'Sim Earth' is net zo ver verwijderd van 'Sim City' als dat spel van alle andere spellen.

Ocean
MS-DOS, Macintosh
Amiga, Atari ST, Amiga CDTV, eind 1991

TURRICAN II

Terwijl 'Turrican' al driftig ontwikkeld wordt voor Nintendo NES en Gameboy, in Japan al de eerste aanzet tot een Super Famicom versie gegeven is, krijgen wij binnenkort 'Turrican II' op onze beeldschermen. Volgens Rainbow Arts bevat 'Turrican II'



nog meer variatie, nog meer tegenstanders en nog betere graphics. Nu waren wij niet bijster overtuigd van de kwaliteiten van de oorspronkelijke 'Turrican' maar de demo versie die we mochten spelen was niet slecht.



'Turrican II' omvat vijf werelden en twaalf levels. Graphics scrollen in zeven lagen parallax en de hoofdsprite is zeer gedetailleerd. Een volledige test hopen we in Hoog Spel 4 te kunnen doen.

Rainbow Arts
Amiga, Atari ST, C64

Een speelbare Amiga demo versie is te vinden op het disk tijdschrift 'Newsflash' (nr. 16) van UGA Software (04908-633)

GATES OF ZENDOCON



Het Engelse woordenboek leert dat één van de betekenissen van het woord "Nemesis" onverslaanbare tegenstander betekent. Hé, dat is toevallig.
Of toch niet? 'Gates of Zendocon' is namelijk een kloon van het beroemde Konami spel 'Nemesis'.
De Lynx uitvoering is goed te spelen en kent twee moeilijkheidsgraden.
Ik heb nog geen geheime velden gevonden in 'Gates of Zendocon' maar ik blijf experimenteren.

Harry d'Emme

U bent gevangen genomen door de handlangers van uw "onverslaanbare tegenstander", de spin Zendocon. U bent door hem veroordeeld rond te dolen in zijn universum. Hiertoe geeft hij u een ruimteschip waarmee u moet proberen het centrum van zijn web te bereiken. Indien u hierin slaagt, volgt een strijd op leven en dood met de boosaardige geleedpotige.
Tijdens de tocht wordt u lastig gevallen door een groot aantal wezens.
Niet alles is de speler vijandig gezind. Een aantal geallieerden wordt als slaaf gevangen gehouden door Zendocon. Indien u deze slaven bevrijdt, scharen deze zich aan uw zijde en stellen hun wapens voor het goede doel beschikbaar.

PRODUKT INFO

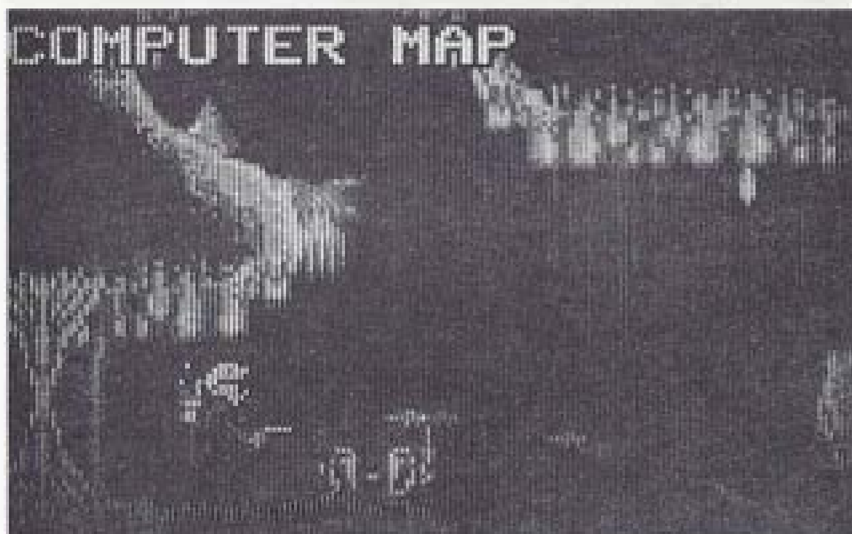
Fabrikant: Atari
Leverbaar voor: Atari Lynx
Prijs: ƒ 89,00
Importeur: Atari Benelux

SLIME WORLD

In dit spel treedt u in de Moonboots van de onverschrokken ontdekkingsreiziger Todd.
Op één van zijn reizen belandt Todd op de planeet Andromeda. Hier stuit hij op een geheimzinnig ruimteschip.

Todd klimt aan boord en hij vindt een deel van het logboek. Hierin leest onze held een beschrijving van de planeet Slime World, welke wordt bevolkt door slijmerige levensvormen. Het logboek is half vergaan maar wanneer hij ergens een notitie ziet over slijm-edelstenen staat Todd's besluit vast. Hij vertrekt naar de mysterieuze planeet.
Daar aangekomen merkt Todd al snel dat de planeet is vergeven van afzichtelijke monsters.

Het spel telt zes verschillende niveaus die er op neerkomen dat men zo snel mogelijk de uitgang uit het ondergrondse doolhol moet vinden.
De manier waarop dit moet geschieden kan echter nogal verschillen.
Op één niveau beschikt Todd bijvoorbeeld niet over een wapen en moeten alle hindernissen door logisch nadenken worden omzeild.



In de grotten wordt de speler constant bedreigd door slijm en ander kleverig spul.
Naarmate Todd meer besmeurd raakt, neemt zijn weerstand af. Hier en daar zijn meertjes te vinden waarin Todd zich kan wassen.
Ook kan hij overal wapens en andere hulpmiddelen vinden.

Wanneer u het spel via de speciale kabel met meerdere personen tegelijk speelt, zult u al snel leren dat er minder ontsnappingscapsules zijn dan onderzoekers.
Het wordt dus dringen geblazen.



'Slime World' is een doolhofspel dat door maximaal acht spelers tegelijk kan worden gespeeld.
Het spel is met veel oog voor detail gemaakt en de besturing van Todd werkt accuraat en prettig. De manier waarop Todd zichtbaar besmeurd raakt en zich vervolgens in een vijvertje weer kan wassen is erg fraai.

In 'Slime World' zijn veel geheime deuren te ontdekken zodat het geruime tijd kost om alle hoeken en gaten te onderzoeken.
Gelukkig hoeft u niet zelf een kaart te tekenen.
Op elk gewenst moment is een plattegrond van de directe omgeving op te roepen.

Aanrader.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00
1 t/m 8 spelers
Importeur: Atari Benelux

ROADBLASTERS

**In de verre toekomst zal de ultieme race worden verreden.
Het is een kruising tussen hardrijden en oorlog. Laat niets u van de einoverwinning afhouden.**

Achter het stuur van een vuurrood racemonster gezeten scheurt u een onzekere toekomst tegemoet. De wagen is uitgerust met een kanon. Zo nu en dan komt een vliegtuigje overvliegen dat een extra wapen dropt. Indien u dit opvangt, wordt het automatisch op het dak van de auto gemonteerd voor extra vuurkracht.
Probeer zo snel mogelijk de finish te bereiken en zoveel mogelijk medeweggebruikers van de weg te blazen. Houdt de brandstofmeters goed in de gaten en pik de bonusbrandstof die u onderweg tegenkomt beslist op. Zonder dit bijtanken is het haast onmogelijk om het einde van de race te bereiken. Pas ook op voor de landmijnen.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ89.00

'Roadblasters' is een al wat ouder spel dat nu ook voor de Atari Lynx verkrijgbaar is. In het spel wordt veel van het reactievermogen geëist.
Hierbij is het niet raadzaam om als een razende de kanonnen te laten ratelen.
Naarmate men efficiënter met de ammunitie omspringt, verdient men veel meer punten.
De motorrijders zijn vrij moeilijk te zien, evenals de extra brandstof modules. De landmijnen zijn meestal pas te herkennen aan de explosie wanneer men er overheen rijdt.

Voor mij hoeft 'Roadblasters' dan ook niet zo nodig.

Harry d'Emme

SHANGHAI

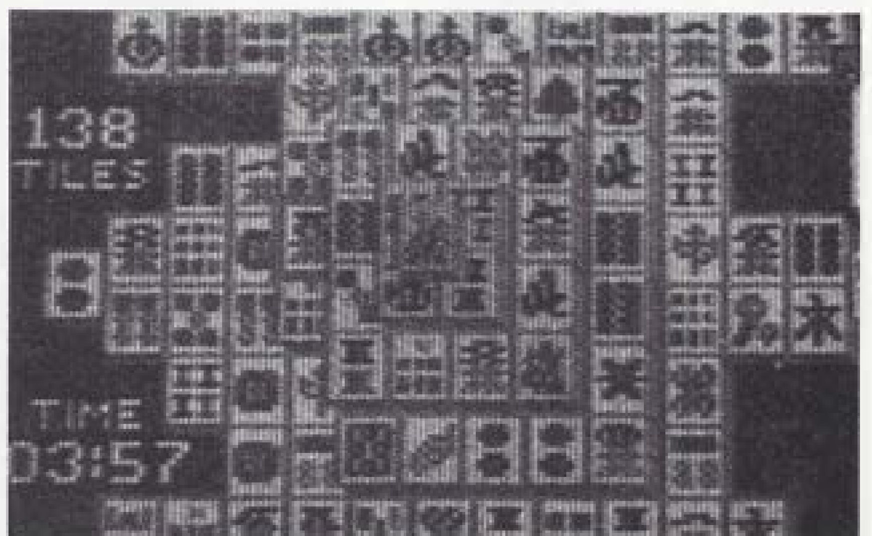
Heel lang geleden joeg een bloeddorstige draak de bevolking van Shanghai en omgeving de stuipen op het lijf. De keizer beloofde rijkdom en glorie aan de held die de draak wist te verslaan. Velen probeerden het, doch slechts weinigen keerden ongeschonden terug. In de verhalen van degenen die terugkwamen kwam steeds een element terug. De draak scheen over magische krachten te beschikken. Zodra een held het dier dreigde te verslaan veranderde het van gedaante.

Op deze manier dreutelt het inleidende verhaaltje nog een paar pagina's voort. Laat er echter geen misverstand ontstaan over de aard van 'Shanghai'. Het is een puzzelspel in de beste traditie.

Van het spel bestaan al geruime tijd versies voor de meeste computers. Nieuw in de lynx-versie is dat het spel een aantal verschillende startfiguren kent.

Het spel wordt gespeeld met de 144 tegels uit het zeer oude Oosterse spel Mah Jongg. Elke tegel wordt gesierd door een afbeelding en elke afbeelding komt vier maal in de set voor. De stenen worden in een bepaalde formatie neergelegd en de speler moet proberen de stenen paarsgewijs te verwijderen. De stenen kunnen uitsluitend worden verwijderd wanneer ze naar links of rechts kunnen worden verschoven.

Daar de startformatie uit stapeltjes van verschillende hoogte bestaat, is het nodig om een beetje vooruit te denken zodat u zichzelf niet 'in de hoek schildert'.



'Shanghai' is een verslavend puzzelspel voor de liefhebber.
Het feit dat het aantal puzzels ten opzichte van de eerdere versies voor de verschillende computers is uitgebreid, kan de aantrekkingskracht op langere termijn alleen maar verhogen.

Toen ik 'Shanghai' voor de eerste maal op de C64 had ontdekt, heeft mij dat heel wat slapeloze nachten gekost. Ik ben bang dat de nachtmerrie met deze versie weer opnieuw begint. Help! Laat iemand 'Shanghai' voor mij verstoppen.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89.00
(1 of 2 spelers)
Importeur: Atari Benelux

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Er is geen ontkomen meer aan, de Turtle-mania grijpt om zich heen. Zelfs in ons van oudsher met kikkers geassocieerde landje dreigen de schildpadden de overhand te krijgen.

PIZZAPOWER

Voor die twee mensen die nog nooit van het fenomeen 'Teenage Mutant Hero Turtles' hebben gehoord, volgt hier een korte samenvatting.
Vier schattige schildpadjes worden door hun eigenaar door de W.C. gespoeld en komen in het riool terecht. Nu wil het toeval dat een misdadiger op datzelfde moment radioactief afval loost. Hierdoor veranderen onze vrienden in monsters van zo'n anderhalve meter. Een andere vreemde speling van de natuur zorgt ervoor dat ze vanaf dat moment hun neus ophalen voor een knapperig vers blaadje ijsbergsla. Nee, ze blieven alleen nog maar pizza's.
Aangezien de rat de meest voorkomende diersoort is in riolen mag het geen alte grote verrassing heten dat de schildpadden er één tegen het lijf lopen. De rat, Splinter genaamd, is door de invloed van het afval ook nogal uit de kluiten gewassen. Er bloeit echter een mooie vriendschap op tussen Leonardo, Raphael, Michaelangelo, Donatello en Splinter. De rat leert het viertal alle kneepjes van de Oosterse vechtkunst die hij zelf machtig is.
Hun pas verworven vaardigheden komen goed van pas als ze besluiten het op te nemen tegen de misdadiger Shredder. Deze heeft namelijk de knappe dame April O'Neil ontvoerd. De Turtles zien het als hun taak om April te redden.
Hiertoe moeten vijf verschillende niveaus worden doorlopen, afwisselend platform- en doolhofspellen.



HET SPEL

Als speler bestuurt u steeds slechts een Turtle tegelijk. Op elk gewenst moment kunt u overschakelen naar een andere held.
Dit laatste is overigens een vereiste om het spel te winnen.
Alle vier hebben namelijk hun eigen specialiteit. Het is dus zaak om steeds de meest geschikte schildpad te kiezen voor het bestrijden van een bepaalde vijand.

Slaag en projectielen die de schildpadden raken hebben tot gevolg dat hun energie afneemt.
Dit energieverlies kan zo nu en dan worden goedgemaakt door het eten van een stuk pizza. Zodra een schildpad uitgeput is, wordt hij gevangen genomen waardoor hij niet meer meedoet aan de reddingsactie.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System ƒ 129,00
Nintendo Game Boy ƒ 89,00
Importeur: Bandai

'Teenage Mutant Hero Turtles' is op de NES geen onaardig spel. Het spel beweegt hier en daar alleen een beetje schokkerig. De moeilijkheidsgraad is zo gekozen dat ook jonge spelers niet onmiddellijk weggevaagd worden, terwijl het daarentegen ook weer niet zo eenvoudig is dat men probleemloos door het hele spel wandelt.
Bij problemen kan de "continue" modus uitkomst bieden. Men start dan weer met vier gezonde schildpadden in het niveau waar men is blijven steken.
Ook op de NES is TMHT geen echte topper, maar het laat de Amiga versie - die elders in dit nummer van Hoog Spel wordt gerecenseerd - straatlengtes achter zich.

Frans van Lunteren

FESTER

Sunsoft brengt met *'Fester's Quest'* een spel dat gebaseerd is op een, met name in Amerika, ware cultus alhoewel wij ook hier verslaafden kennen.

BIZAR

De Amerikaanse cartoonist Chas Addams heeft flink wat teweeg gebracht met zijn Addams familie. De eerste tekeningen werden in de jaren '30 in "The New Yorker Magazine" gepubliceerd. Hierin plaatst Addams gewone, alledaagse situaties in een redelijk bizarre context. De hoofdrol in de cartoons is weggelegd voor een familie, waarvan Addams de leden "My crowd" noemt. Moeder is een altijd in het zwart geklede, beeldschone heks (een Elvira avant la lettre? Red.), grootvader haalt de mees: vreemdsoortige experimenten in de kelder uit en vader heeft - in de beste vampier traditie - roodomrande ogen en vreemde tanden. Het monster van Frankenstein is de butler. Het echtpaar heeft twee kinderen, ietwat vreemde wezentjes. In de cartoons worden de eigenaardige gewoonten van de familieleden behandeld. Doordat deze uiteraard niet stroken met wat de doorsnee lezer voor gewoon houdt, ontstaan verrassende grappen. Voor een foto voor het familie album moeten de kinderen niet lachen maar een vies gezicht trekken, deuren gaan pas goed open als dit met veel gekraak gepaard gaat, moeder leent bij de buren geen suiker maar een kopje arsenicum et cetera. Bovendien woont men in een afgeleefd krot dat zo in Transylvanië zou kunnen staan. De Addams werden zo populair dat in 1964 een televisieserie gemaakt werd die nog regelmatig vertoond wordt op de Amerikaanse televisie. Ook in Europa werd de serie onlangs nog op een van de satelietkanalen vertoond.

GROOTPA

In 'Fester's Quest' verlaat Grootpa Fester zijn kelder omdat buitenaardse wezens de Aarde bedreigen. En Fester mag dan wel een echte Addams zijn en derhalve een beetje buitenissig, ook hij ziet de mensheid liever niet zuchten onder een buitenaards juk. In dit arcade adventure moet Fester een aantal opdrachten in de stad vervullen om uiteindelijk de UFO van de aliens binnen te dringen en ervoor te zorgen dat de buitenaardse wezens uitgeschakeld worden. Om te beginnen zoekt Fester alle leden van de Addams familie op, deze verstrekken hem allerlei nuttige voorwerpen voor onderweg. Marilyn weet dat Fester verzot is op hotdogs en, wetend hoe inspannend het redden van een planeet kan zijn, drukt hem op het hart zoveel mogelijk hotdogs te eten om zijn energie bij te vullen. Eenmaal

'S QUEST



op weg door de stad komt Fester de meest uiteenlopende wezens tegen. Gelukkig kan hij diverse wapens zoals een zweep of zijn pistool gebruiken. Op zijn tocht daalt Fester ook af in de kelders en riolen van de stad; wanneer hij niet genoeg licht heeft ("bulb") wordt dat een uitzichtloze affaire. Zonder licht ziet hij namelijk niets en overleeft hij dit deel van de tocht niet.

BAZEN

Om van de ene wijk van de stad naar de andere te komen moet Fester door een aantal gebouwen. Ieder gebouw - stuk voor stuk 30 - is een ware uitdaging alhoewel dat in het eerste gebouw wel meevalt. Vanaf gebouw twee echter komt Fester tegenover steeds sterkere bazen - "Boss"-monsters zoals de vakleden dat noemen - te staan. Deze kunnen vernietigd worden maar dat vergt wel enige inzet. De baas van het tweede gebouw is ene McWimple, die gelukkig met een effectieve toepassing van T.N.T. uit de weg geruimd kan worden. Gebouw drie heeft Xybar tot baas terwijl gebouw vier ene Mr. Thunderblade bevat. Na Mutilator Troy in gebouw vijf verslagen te hebben roept Fester nog éénmaal de hulp in van zijn familieleden; daarna gaat hij op weg naar gebouw zes met baas T.Rex (de dinosaurus of de popgroep, waarvan Marc Bolan de zanger was? Red.) naar de UFO. Wanneer hij de UFO betreden heeft moeten de meest vreselijke creaturen vernietigd worden voordat de rust op Aarde kan wederkeren.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sunsoft
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
NES ƒ 129,00
Importeur: Bandai

'Fester's Quest' wordt gebracht als een adventure maar is dat niet; de juiste omschrijving is een arcade adventure. 'Fester's Quest' bestaat immers uit net zoveel actie als adventure. Fester moet zich een weg door de stad schieten, daarbij allerlei nuttige voorwerpen verzamelend die verderop nuttig kunnen zijn.

Op zich is 'Fester's Quest' best een aardig spel, alhoewel een zekere monotonie optreedt. Lopen en schieten - wat de enige manier is om allerlei voorwerpen te verzamelen - gaat op den duur vervelen, hoe fraai de begeleidende muziekjes ook mogen zijn. Daarnaast irriteert het me mateloos dat na enkele uren spelen en diep in het spel doorgedrongen te zijn ik - na overleden te zijn - helemaal opnieuw moet beginnen. Geen "Continue" of "password", niets daarvan, van voren af aan!

Het idee van Fester's Quest is aardig, de uiteindelijke uitvoering was zwak. Met name het ontbreken van de "Continue" optie of een "password" is niet echt goed te praten. Kijk er zelf eens naar!

Harry d'Emme

CHESSMASTER

'Chessmaster' is in de computer industrie een bekend begrip. Dit schaakprogramma van Software Toolworks staat bekend als een zeer sterke tegenstander.

'Chessmaster' is nu ook voor de Gameboy leverbaar. Opzienbarend genoeg zijn bijna alle mogelijkheden van de oorspronkelijke versie aanwezig, tot en met het saven van partijen aan toe. Hiertoe wordt wel gebruik gemaakt van een twee regels lang password maar het is mogelijk!

Het schaakbord in 'Chessmaster' wordt in bovenzicht weergegeven en is zeer gedetailleerd. Men kan de computer sneller laten denken dan voor hem wenselijk is. Hem dwingen tot zetten en zetten terugnemen. U kunt zelf aanvangsposities opzetten en vandaar spelen, of u kunt de computer schaakproblemen laten oplossen. U kunt instellen hoever de computer vooruit denkt, met of zonder klok spelen. het is zelfs mogelijk één van beide of zelfs beide kanten onzichtbaar te maken zodat blind gespeeld kan worden.

Chessmaster is de eerste cartridge voor de Gameboy met digitale spraak.

Op zich valt het te loven dat men een schaakspel op de Gameboy uitbrengt. Toch moet mij van het hart dat een lichte teleurstelling bespeurd werd na enige tijd spelen. Het geheel is prachtig verzorgd met zeer vele opties, het eigenlijke schaakprogramma is niet meer dan een goede middenklasser. Nu weet ook ik wel dat de doorsnee Gameboy bezitter geen grootmeester zal zijn en dus zeer veel schaakplezier uit deze cartridge kan peuren, persoonlijk had ik dat wat anders gezien. De leuke - tussen aanhalingstekens dan - extra's als spraak en het muziekje dat het verzetten van de stukken vergezelt, al snel is daar de aardigheid vanaf. Liever had ik gehad dat het schaakprogramma wat sterker zou zijn. Bovendien vonden wij geen mogelijkheid om het muziekje uit te zetten.

Een aardige optie is het blind spelen, alleen zijn bij het verzetten de stukken dermate kort zichtbaar dat zelfs een grootmeester er niet mee uit de voeten zou kunnen.

Tot slot wat algemene kritiek: de graphics zijn goed doch moeilijk zichtbaar, hoe ik ook de helderheid instelde het bleef tobben. Misschien lag dit aan het pre-productie exemplaar - geen officiele kaart maar een test versie op EPROM - dat ons verstrekt werd. Er zat een duidelijke brom in het geluid, wat volgens mij niet hoort. Misschien was ons exemplaar niet echt in orde, dat zou ook verklaren waarom na één uur spelen de batterijen volledig uitgeput waren.

Harry d'Emme

Noot van de redactie: Bandai stelde ons een pre-productie versie ter beschikking. Deze versies stuurt Nintendo uit om de afzonderlijke distributeurs een idee van het produkt te geven. Gezien het feit dat deze pre-versies geen kaarten maar EPROM's zijn, bestaat altijd de kans dat er iets lichtelijk mis mee is.

Eveneens gaan dit soort versies niet van handleidingen vergezeld, sterker nog vaak moeten deze nog geschreven worden. Van de zijde van Bandai is ons medegedeeld dat het brommen en de helderheid van het beeld aan ons test-exemplaar ligt, over het uitzetten van het muziekje kon men geen uitsluitsel geven.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Hi Tec/Nintendo
Leverbaar voor:
Gameboy ƒ 69,50
Importeur: Bandai

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar **Ghlen Livid,** postbus 59269, 1040 KG Amsterdam en uw probleem zal in **De Queeste** besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in **cryptische vorm** gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u **oplossingen of kaarten** hebben, stuur deze dan in.

DE EERSTE KEER

Nog niet al te veel vragen hebben mij in mijn jonge Hoog Spel leven bereikt, dus deze ene keer zal ik kort en bondig een aantal adventure problemen behandelen welke mij in mijn zeer lange pré-Hoog Spel leven voorgelegd werden.

KING'S QUEST V

Wat te doen bij de kleermaker?
Probeer het volgende eens: Ga op zoek naar een speld in een hooiberg.
Bedenk wel dat dit een gemier is. Blaffende honden bijten niet; integendeel, ze zijn meestal erg speels. Als u de speld aan de kleermaker geeft krijgt u iets van hem.

Wat moet ik in hemelsnaam doen om die moordlustige bandieten bij de tempel te vermijden?
Heeft u er wel eens aan gedacht zich te verschuilen achter rotsen? Vandaar is er een goed uitzicht op alles wat gebeurt.

Problemen in de kroeg?
Zoals ook in de normale wereld levert een kroeg problemen op - en dan heb ik het nog niet eens over die kater de volgende ochtend.
De lol is dat die rat in nood niet geholpen werd. Gooi geen oude schoenen weg voordat u nieuwe heeft.

Hoe krijg ik de slede te pakken?
Wel eens aan uilen gedacht? Wat dacht u van een spinnewiel of een marionet?

KING'S QUEST IV

Hoe krijg ik de eenhoorn te pakken?
Ook eenhoorns kunnen verliefd worden. Cupido - of althans zijn boog - kan daar zeer behulpzaam bij zijn.

Ik zit in de walvis en kom er niet uit. Wat nu?
Zorg ervoor dat hij kotsmisselijk van u wordt. U vliegt dan vederlicht naar buiten.

CONQUESTS OF CAMELOT

Ik krijg de raadsels bij de vijf stenen niet opgelost. Help!!!
U kunt Sierra bellen voor de oplossing. Wellicht is het eenvoudiger om uit de onderstaande er eentje uit te zoeken: Air - Boat - Water - Icicle - Time - Candle - Fire - Arrow - Riddle - Snail - Gold - Key - Wheel - Heart - Mirror - Blue - Pearl - Glove - Wine - Waterfall - Song - Iceberg - Sieve - Shadow - Echo.

LEISURE SUIT LARRY 3

Met <CTRL> <ALT> <X> start men gemakkelijk.

Bevalt de muziek van Patti? U kunt haar vragen voor u te spelen. Ze speelt dan achtereenvolgens alle thema's uit het adventure.

Ik loop steeds vast in de jungle. Wat is de juiste weg?
Dat is eenvoudig, gewoon met de muziek mee toch?

QUEST FOR GLORY II

Ik kan de weg niet vinden in de stad. Wat moet ik doen?
Koop een kaart!

Ik weet waar ik een kaart kan kopen, maar mijn geld wordt niet geaccepteerd. Waar kan ik wisselen?
Bij het plaatselijke wisselkantoor. Dat is te vinden op de kaart. Het is misschien verstandiger om de weg te vragen. Vraag de weg aan Attar, Abdulla of de kooplieden.

Van Eddie Toet ontving ik de volgende tip: Wanneer men in het eindspel voor de ingang van het paleis staat kun je uiteraard de deur ingaan. Een leuker alternatief is om naar het balkon te klimmen en linksaf de harem in te gaan. Wordt het toch nog gezellig.

Wanneer men in "Quest for Glory II" te kampen heeft met een te zwakke held kan men volgens Max de Haan zelf een superheld maken. Dit gaat als volgt: Door de beide <SHIFT> toetsen en de <-> toets op het numerieke toetsenbord in te drukken komt men in de debugger. Door de <?> toets in te drukken verschijnt een menu. Met de <G> toets komt men in de "global variable editor". Men kan dan vanaf "global variable 139" alle "skills" vergroten. De "spells" kan men vanaf "global variable 156" veranderen.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Hoe kom ik bij die grote apekop?
Sommige totempalen hebben een lange neus. Ik ga u niet aan uw neus hangen hoe u over de palissaden komt. Wist u overigens dat apen graag na-apen, vooral na het eten van bananen?

Ik kom niet voorbij de trol op de brug. Wat nu?
Gooi eens een visje op. Dit lukt als u de plank niet mis hebt geslagen.

Hoe kom ik op het eiland?
Wel eens van koorddansende kippen gehoord?

Waar woont de Swordmaster?
Dat weet alleen de winkelier. Waarom loopt u niet achter hem aan?

Hoe leer ik zwaardvechten?
Neem eens wat lessen. Op sommige vragen past maar één juist antwoord. Misschien leert u wat door de juiste vragen te stellen?

Ene Harry van H. te A. had wat problemen om op het eiland te komen: ***"Ik heb een boot geregeld en ga op reis. De bemanning is tot niets bereid, dreigt zelfs te muiten. Wat moet ik doen?"***

Beste Harry,

Ga naar de hut. Pak de inkt, de pen en het boek uit de lade. Lees het boek en ga aan dek. Klim via de touwladder naar het kraaienest. Pak de vlag. Ga naar beneden in het vooronder. Dit is de ingang direct achter de mast. Vervolgens nog een dek lager. Ga naar de vaten en haal wat kruit uit

een van de vaten. Pak het touw en pak de wijn uit een van de kisten. Beklim de ladder en ga naar de keuken. Pak de doos met havermout uit de keukenkast en de sleutel uit de doos. Ga aan dek en stop het kruit in de loop van het kanon. Gebruik het touw als lont voor het kanon en het kanon is klaar om je te lanceren. Ga eerst echter even naar de hut. Maak het kabinet open met de pas gevonden sleutel. Open de kist en pak alles wat erin zit. Terug naar de keuken. Stop wat kruit in de pot. Herhaal dit twee keer. Voeg een kaneelstaaf toe, twee keer een beetje wijn, de vlag, de vikt, de rubberen kip, 4 pepermuntjes en de havermout. Dan volgt een grote knal. Pak de pot en steek het visitekaartje aan. Ga aan dek en zet de pot, evenals in het circus, op je hoofd. Je wordt dan naar het eiland geschoten.

OPERATION STEALTH

Als ik de douane wil passeren wordt ik gearresteerd. Hoe kom ik het vliegveld uit?
Leest u wel eens de krant? Kijk eens in het koffertje (op een discrete plaats) en vervals een paspoort.

Ik ben in de stad aangekomen en loop doelloos rond. Wat moet ik doen?
Op het vliegveld zit een hostess. Ga daar maar eens mee praten.

Hoe kan ik de geheim agenten in het park ontlopen?
Moet u gewoon wat sneller zijn!

Ik krijg het adventure niet uitgespeeld omdat een bom ontploft. Wat ben ik vergeten?
Op de zeebodem ligt een elastiekje. <use> dit elastiekje op de bom voordat u de helikopter verlaat.

FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS

Hoe kom ik het kantoor van mijn baas uit?
Zet een emmer, gevuld met water, op zijn deur en verlaat het kantoor.

Ik zit vast in het jaar 4315. Ik kan wat heen en weer lopen, maar daar is dan ook alles mee gezegd. Waar is de uitweg?
Onderzoek de bodem grondig. Dit moet heel precies gebeuren. U zult een "blowtorch" en een "box of fuses" vinden. Als u goed zoekt vindt u onder de "rubble" een putdeksel die toegang verschaft tot het riool.

Hoe kom ik uit de "shuttleport"? De bewaker grijpt me elke keer als ik de roltrap op wil gaan.
Zorg dat hij afgeleid wordt. Hij kijkt graag TV, zorg dus dat de TV het doet. Vervang defecte zekeringen door nieuwe.

Ik ben in een cel opgesloten. Hoe kom ik eruit?
Dit is vrij moeilijk. Het kan maar op één manier : <use key on air-duct>, <use gas-canister on air-duct>, <use newspaper on air-duct>. Als u dit goed doet gaat de deur vanzelf open.

RISE OF THE DRAGON

Wat moet ik in mijn flat allemaal meenemen voordat ik op stap ga?
Nudisme is reden tot arrestatie! Trek ook een jas aan. Neem de patroonhouder en revolver (onder het kussen) mee. Vergeet de electronische tester niet! Verder moet u uit de badkamer de eerste hulp kit en NaPent meenemen. Wel moet u hiervoor eerst de sleutel halen bij uw vriendin op het stadhuis.

Ik kan mijn flat niet meer in. Wat nu?
U kunt op twee manieren de flat in. De normale manier is met keycard (uit de vid-phone). U kunt echter ook de kraan van de stoomleiding boven de voordeur open draaien. Hierdoor treedt kortsluiting op in het electronisch voordeurslot en kunt u naar binnen.

Hoe kom ik voorbij de vlammenwerpers?
Er zijn twee manieren. De uitstoot van vlammen volgt een bepaald patroon. Bekijk dit patroon. Als u het door hebt kunt u onbeschadigd onder de vlammenwerpers doorlopen. Een alternatieve oplossing is: schiet de tegenstanders neer. Vervolgens springt u omhoog en schiet de vlammenwerpers stuk. Hierna kunt u er zorgeloos onderdoor lopen.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Ik zit in de zeppelin en loop steeds tegen bewakers aan die mij in het gevecht verslaan.

Hoe kom ik hier uit?
Het was beter geweest het vliegtuig te nemen. Wanneer u op het vliegveld het stationsgebouw uitkomt, staat links een vliegtuig. Loop er snel heen en start het vliegtuig volgens de procedure zoals die beschreven is in een van de boeken die u uit de bibliotheek in Venetië meegenomen heeft.

PERSONAL NIGHTMARE

Hoe kom ik in de garage?
Voorkom dat u overreden wordt. Zorg dat de auto die op u af komt rijden tegen een boom knalt. Ga hiervoor als volgt te werk: wacht tot de auto vlakbij is -Oost-Noord- wacht weer op de auto -Oost-Noord. Doe dit in totaal 5 keer en de auto rijdt tegen een boom. Haal de sleutels uit het handschoenenkastje van de auto. Hiermee kunt u de garage openen.

WONDERLAND

Gebruik het mes om de steen uit de muur te wrikken pas nadat u met het mes drie stukken van de paddestoel heeft afgesneden. Doet u dit niet dan is het adventure niet uit te spelen.

De zilveren sleutel krijgt u te pakken door een stok en vervolgens een biefstuk naar de hond te gooien. De biefstuk is te vinden in de keuken in het paleis. Zet een wasknijper op uw neus voordat u het huis van de gravin binnen gaat.

JINXTER

Als ik bij de tuinman kom, schrikt hij en neemt de benen. Hoe kan ik voorkomen dat hij er vandoor gaat?
Hij schrikt van de herrie die de deur maakt. Smeer de rollers van de deur met olie in zodat de deur minder lawaai maakt en de tuinman niet schrikt.

CORRUPTION

Hoe krijg ik de brandkast open?
Gebruik de stethoscoop die u in het ziekenhuis hebt zien liggen.

Hoe kom ik het casino binnen?
Als u de kelner fiches kunt laten zien mag u naar binnen. De fiches vindt u in de brandkast van David.

FISH

Hoe kan ik voorkomen dat de papegaai explodeert?
Open de kooi. Ga naar het westen. De papegaai volgt u en vliegt vervolgens weg.

GUILD OF THIEVES

De spin is niet te passeren. Wat moet ik doen?
Ga naar de stal en vang wat vliegen in de lampot. Spinnen houden namelijk van vliegen.

Ik wil de molen in. Dit lukt niet omdat de wieken draaien. Hoe kom ik naar binnen?
Vraag de molenaar om de wieken stil te zetten.

TOT SLOT

Hopelijk heeft het bovenstaande menig slapeloze nacht, langdurige hoofdpijnen en fronsende wenkbrauwen verholpen. Mocht ook u met problemen zitten, of heeft u oplossingen waar uw mede-adventure-mens iets aan zou kunnen hebben, stuur deze dan zo snel mogelijk naar me op.

EXIT

Ieder nummer zullen we een aardige prijsvraag op adventure-gebied hebben. Bij deze de eerste. Zoals een ieder weet is in elk Sierra adventure een maximaal aantal punten te halen. Bij deze loof ik een Sierra adventure - naar keuze - als prijs uit voor diegene die mij het eerst een complete oplossing van 'Space Quest 4' met de maximale score toezendt.

Overigens, het laatste Sierra nieuws wil ik mijn lezers niet onthouden. Tijdens een gesprek met Sierra op de CES in Amerika hebben we officieel bevestigd gekregen dat er NOOIT & TE NIMMER een 'Leisure Suit Larry 4' zal komen. Al Lowe, de maker van de Larry serie, heeft namelijk gezworen nooit een vierde 'Larry' te maken. Waarop Ken Williams, directeur van Sierra, hem fijntjes onderuit haalde met: "Begin dan maar vast aan Larry 5!" En die komt dan ook in september 1991 op de markt.

Ghlen Livid

WRATH OF THE DEMON

Dragon's Lair' deed iedere Amiga-bezitter verstomd staan door de grandioze graphics. Maar zoals zo vaak met mooie verpakkingen bleek de inhoud redelijk saai te zijn. Dragon's Lair' zag er dan wel perfect uit, spelinhoudelijk was het een absoluut nulpunt.

VOORGESCHIEDENIS

De tovenaar Anthrax probeert een demon zover te krijgen dat deze de koning vernietigt en de macht aan hem overdraagt. De demon ziet het idee wel zitten maar wil het niet voor de 'worm' - zoals hij Anthrax noemt - doen. Hij verandert Anthrax in een zielig hoopje as dat door de wind weggeblazen wordt. Vervolgens vernietigt hij het



gehele koninkrijk, niets blijft overeind staan. Na dit soort gedane arbeid rust een demon uitzonderlijk goed, hij slaapt in.

De vernietiging was zo totaal dat na vele eeuwen niemand zich meer het koninkrijk kon herinneren. Terwijl de demon slaapt wordt langzamerhand het gebied weer bevolkt. Een nieuw koninkrijk ontstaat en geleidelijk dringt het tot het onderbewustzijn van de slapende demon door dat hem wederom een taak te wachten staat. Hij ontwaakt langzaam.....

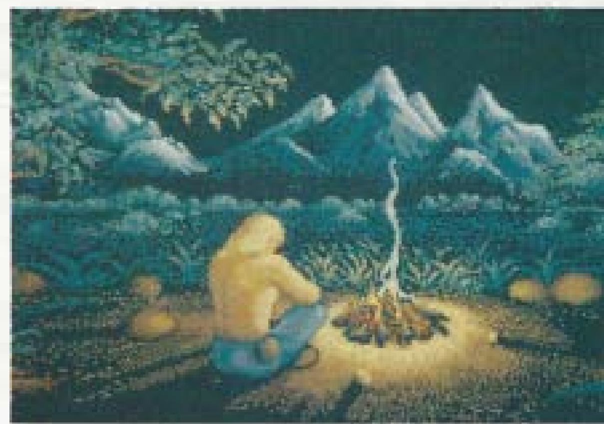
REDDING

Een elf heeft nachtmerries over de naderende vernietiging van het land en brengt de koning hiervan op de hoogte. Deze gelooft haar uiteraard onmiddellijk en neemt maatregelen. Hij stuurt een boodschap naar zijn beste ridder, waarin deze verzocht wordt de demon te doden.

De onderdanen van de demon onderscheppen de boodschapper echter, mishandelen hem gruwelijk en laten hem stervend achter. Een eenvoudige doch nobele passant vindt hem, de boodschap van de koning in de stervende vuis geklemd.

U BENT DIE PASSANT!

U reist naar het paleis en vertelt de koning dat u zult proberen het koninkrijk te redden van de ondergang.



Ontroerd biedt de koning u de hand van zijn beeldschone dochter aan. (Figuurlijk toch in de huwelijkse zin des woord hoop ik? Red.)

U bestijgt uw paard en gaat op weg naar de Dark Tower van de demon. De rotsige weg bevat vele obstakels waar u overheen moet springen, ook vindt u hier en daar flessen met magische drankjes. Deze verschaffen u onder meer energie, bescherming en wapens.

Langzaam dringt u door in het donkere bos, plots springen enige goblins op het pad. Uw paard steigert en u wordt afgeworpen. De goblins krijsen vergenoegd en vallen aan. Met uw zwaard weet u zich te verdedigen en de goblins te verslaan; uw paard is echter verdwenen. Te voet gaat u verder.....

DE DEMON

De demon verslaan zal niet eenvoudig zijn. De hierboven beschreven scènes zijn slechts enkele van de talloze velden waar u doorheen moet. Ook in het kasteel van de demon staat u het nodige te wachten.
Neen, deze reis zal u nog lang heugen!

GROOT

Met 'Wrath of the Demon' heeft het programmeursteam Abstrax een indrukwekkende prestatie geleverd. Het spel bevat totaal 600 actie schermen met 3.5 Mb graphics data. Muziek en geluid zijn ook nog eens 600 Kb. Het spel kent negen verschillende muziekjes en bevat ongeveer 120 monsters waarvan sommige bijna schermgroot zijn (300x144 pixels).

Dat gezever van de handleiding is kort en bondig samen te vatten: een held neemt het op tegen een demon die het koninkrijk bedreigt. Waarom de handleiding daar niet eerlijk voor uit kan komen is mij een raadsel. In plaats daarvan krijgen we een portie gezeur over een zekere Anthrax, een elf met nachtmerries en een vermoorde onschuld. Proberen ze daarmee de sfeer van het spel aan te geven? Die sfeer creëert het spel zelf wel; het intro is waarlijk magnifiek en ziet eruit als een speelfilm, de muziek van David Whittaker is uitstekend en de huilende wolven ijzingwekkend.
'Wrath of the Demon' is een arcade-actie spel bestaande uit een aantal opdrachten die achter elkaar uitgevoerd moeten worden. De meeste opdrachten spelen zich binnen één scherm af en bestaan vaak uit het tegenstanders - al dan niet met wapens - afslachten. Daarnaast zijn er een aantal scrollende scènes waarin de held zich te voet of te paard voortbeweegt of waarin grotten verkend moeten worden.

Voor de goede verstaander: 'Wrath' is erop uit 'Shadow of the Beast 2' naar de kroon te steken. Dit is echter niet al te moeilijk, persoonlijk vind ik 'Beast 2' een waardeloos spel (dat weten we, zie het commentaar van Harry in Hoog Spel 2. Red.), alhoewel de Engelse vakbladen en enkele van onze lezers daar anders over denken. Zo heeft een ieder zijn mening. Naar MIJN mening wint 'Wrath' het van het tweede Beest. Qua graphics en parallax scrolling doet 'Wrath' meer aan 'Beast 1' dan aan 'Beast 2' denken terwijl inhoudelijk dit spel zeker meer te bieden heeft dan Beast 2'.

Harry d'Emme

Hoezo 'Shadow of the Beast 2'? Sommige velden zijn rechtstreeks gejat uit dat spel. Gelukkig heeft 'Wrath of the Demon' iets meer te bieden dan 'SotB 2' maar veel meer is het echter niet. De velden lijken iets te veel op elkaar om echt spannend te zijn. Zoals ik zo vaak beweer op de redactievergaderingen: goede graphics maken nog geen goed spel! Ik speel liever een grafisch middelmatig doch inhoudelijk goed spel dan een grafisch perfect spel zonder inhoud. En met name op de Amiga krijg ik steeds meer de indruk dat mensen vaker achter goede graphics en muziek aan lopen dan dat het spel inhoudelijk beoordeeld wordt.

Diegenen die 'Shadow of the Beast 2' grandioos vonden (dat soort mensen schijnt te bestaan, begrijp ik van de hoofdredacteur) zullen in 'Wrath of the Demon' een waardig opvolger vinden.

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: ReadySoft
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00

Versies voor Atari ST, MS-DOS, NES en C64 zijn in ontwikkeling.
Importeur: Homesoft



WING COMMANDER



OEPS!

In het jaar 2634.186 (volgens de Vegaanse jaartelling) verklaart de Terraanse Federatie het Kilrathaanse Rijk de oorlog vanwege talloze gevallen van piraterij en aanvallen op Terraans gebied. In 2634.228 wordt een gecodeerd bericht van de Kilrathi onderschept. Hierdoor weten de Terranen dat een aanval op de ruimtekolonie McAuliffe op



handen is. De Terraanse legerleiding besluit een hinderlaag te leggen en stuurt onmiddellijk een vloot ruimtevaartuigen die twee maal zo groot is als die van de vijand. Eén dag later arriveren de Kilrathi. Hun vloot blijkt echter vier keer zo talrijk te zijn als voorspeld; foutje van de decodeer afdeling. De Terranen worden - ondanks zware verliezen aan de kant van de Kilrathi - gedecimeerd. Deze catastrofale slag luidt een lange, bloedige oorlog in.

EN NU?

De restanten van de Terraanse strijdkrachten trekken zich terug om zich voor te bereiden op de tegenaanval. In de oorlog die volgt is voor u een sleutelrol weggelegd. Als onervaren piloot start u uw carrière met als thuisbasis de TCS Tiger's Claw. Vanaf deze uitvalsbasis vliegt u patrouilles die variëren van aanvalsmissies tot het beschermen van bevoorradingsschepen. Naarmate uw vorderingen hiertoe aanleiding geven, kunnen promoties en overplaatsingen naar drukkere sectoren volgen. Een promotie wordt bovendien beloond met een betere jager. Alle toestellen zijn uitgerust met laserkanonnen en een aantal raketten. Soort, doelmatigheid en aantal van deze wapens hangt echter, evenals de topsnelheid en weerbaarheid, af van het type dat u vliegt.

DE MISSIES

Na een korte introductie bent u klaar voor de eerste missie. De commandant vertelt de piloten wat de bedoeling is van de komende patrouille, hetgeen hij illustreert aan de hand van een kaart. Ook krijgt u een 'wingman' toegewezen. Het is zaak om ook het leven van de 'wingman' te beschermen, want wanneer deze sneuvelt moet u de volgende missies alleen uitvoeren. Tijdens de gevechten onderhoudt u nauw contact met uw collega. Via de boordradio kunt u hem of haar opdragen uit de formatie te breken om zelf aan te vallen, het doel dat u al bestookt ook onder vuur te nemen, etc.. Zodra u contact heeft gemaakt met de vijand kan deze via de radio voor oud vuil worden uitgemaakt, een tactiek die soms kan helpen bij het beschermen van een vriendschappelijk toestel doordat de aandacht van de vijand op uzelf wordt gevestigd.

NAVIGATIE

Het patroon van een missie is - in grote lijnen - steeds gelijk. Er moet naar een aantal controlepunten worden gevlogen en tenslotte dient te worden geland op het moederschip TCS Tiger's Claw. Het navigeren is zeer eenvoudig met behulp van het instrumentarium aan boord. Voor het snel afleggen van grote afstanden kan worden over-



geschakeld op de automatische piloot die u naar het volgende controlepunt leidt. De automatische piloot schakelt zichzelf uit wanneer men door een gevaarlijk gebied vliegt. Het gevaar komt niet alleen van vijandelijke schepen, ook meteoorstormen en in de ruimte zwevende mijnenvelden vereisen behendig manoeuvreren.

Met de juiste hardware waant u zich de hoofdrolspeler in 'Star Wars' of 'Battlestar Galactica'. Het spel laat zich namelijk spelen als een film. Echter, in tegenstelling tot in een film staat de afloop niet vast. Uw succes in de missies heeft direct invloed op het verloop van de oorlog, ook in andere delen van het zonnestelsel.

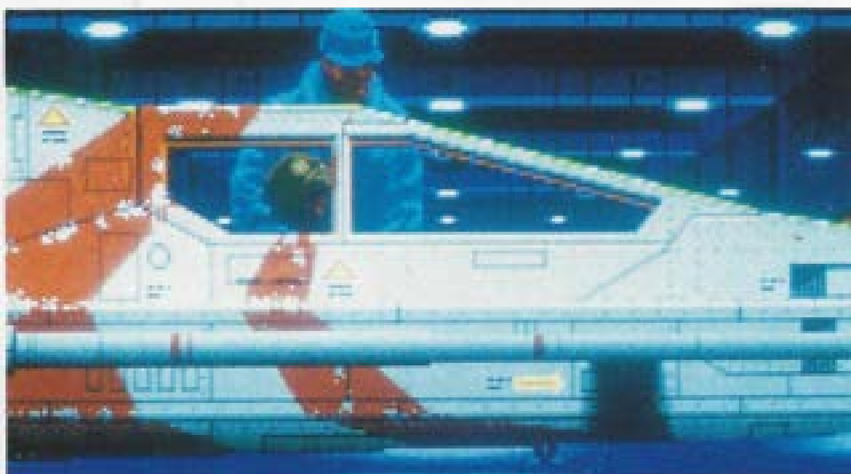
De besturing is zeer eenvoudig, het enige onderdeel dat oefening vereist is het gebruik van de turbo's om uw eigen vaartuig snel in een gunstige schietpositie te manoeuvreren, hetgeen in de latere missies een voorwaarde is om te overleven.

Het spel is tot in de puntjes verzorgd. Zo moet u bijvoorbeeld voor het saven van een spel naar de slaapzalen waar de piloot naar bed moet worden gebracht. Voorts is het moederschip van alle gemakken voorzien.
Het bevat zelfs een bar waarin doorgaans een aantal piloten zit. Gesprekken met deze collega's leveren vaak nuttige informatie over de vijandelijke tactieken op.
Ook staat in de bar een werkende speelkast. Een bijzonder originele manier om de speler te laten trainen in het besturen van het toestel en het leren van de beste strijdmethode tegen een aantal verschillende vijandelijke toestellen.

Maar, ondanks de beeldschone en zeer indrukwekkende graphics en het briljante geluid betwijfel ik toch of het spel de gemiddelde speler langer dan een paar uur zal blijven boeien. De verschillende missies volgen allemaal hetzelfde patroon waarin u via een aantal controlepunten terug vliegt naar de basis. Onderweg moet er wat geschoten en gemanoeuvreerd worden en daar blijft het eigenlijk bij.
Nee, voor mij hoeft dit spel niet zo nodig.

Steven Groot

'Wing Commander' stelt hoge eisen aan de computer. Een 286 AT met een kloksnelheid van 12 MHz gaat nog net, maar eigenlijk is een 16 MHz 386 AT aan te raden. VGA en een muziekkaart zijn ook onontbeerlijk om in de juiste sfeer te komen. Zonder muziekkaart blijft het geluid beperkt tot effecten van schietende lasers en explosies.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Origin
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 129,00
Ondersteunde kaarten:
EGA/VGA/MCGA
Muziekkaarten:
Roland/AdLib/Soundblaster/LAPC-1

N.B. momenteel uitsluitend leverbaar op High Density-diskettes

Importeur: Homesoft

Sierra's Larry heeft zijn meerdere gevonden!

SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS



Nadat het na het verdwijnen van Infocom lange tijd rustig is geweest in Amerikaanse adventurers kringen en Sierra min of meer alleen de toon aangaf, breken thans nieuwe tijden aan. Een aantal ex-medewerkers van Infocom is onder de naam 'Legend' opnieuw begonnen met het uitbrengen van adventures die in vele opzichten zwaar concurrerend zijn. Hun eersteling is geschreven door Steve Meretzky, auteur van onder andere 'Leather Goddesses of Phobos', 'Zork Zero' en 'Planetfall'.

EEN VREEMDE WERELD

In Peloria beschikt men tijdens de middeleeuwen reeds over allerlei gemakken van deze tijd. Al heel snel komt u derhalve in de meest krankzinnige situaties terecht. U speelt de rol van Ernie Eaglebeak, een wereldvreemde en verlegen puber die het slachtoffer is van zijn boosaardige stiefvader. U wilt gaan studeren aan de Sorcerers University, want door een beroemd tovenaar te worden denkt u de aandacht te kunnen trekken van uw buurmeisje Lola Tigerbelly. Uw stiefvader wil hier niets van weten en heeft u opgesloten totdat hij u kan plaatsen in een kliniek voor bedplassers, ook wel een kostschool genoemd. U ontsnapt uit de kliniek en lift naar de universiteit. Daar begint u uw opleiding onder toezicht van uw mentor, Professor Tickingclock. Hij leert u de meest uiteenlopende toverspreuken. Na korte tijd kunt u voorwerpen laten zweven, kleine honden tot explosie brengen en door het mompelen van magische termen vrouwenborsten aanzienlijk vergroten. Op wilde studentenfeesten wordt flink geëxperimenteerd met dergelijke toverkunsten. In het laboratorium leert u uw vaardigheden verder ontwikkelen. Dagelijks verschijnt de universiteitskrant, die veel wetenswaardigheden bevat en bovendien erg handig is om vis in te verpakken. Afhankelijk van uw voorkeur ontmoet u nogal wat dames, naar keuze in 'naughty' of in 'nice mode'. Als uw voorkeur uitgaat naar ondeugende situaties maakt u taferelen mee waar *Leisure Suit Larry* slechts van kan dromen. U heeft vrede met uw leventje, wordt een zeer geleerd mens en voorspelt uzelf een lange en gezonde toekomst.

TOCH NIET

Op een ochtend wordt u wakker in een verlaten universiteit. Er is ingebroken en u treft professor Peelerofsmallfigs stervend aan. Voordat hij zijn laatste adem uitblaast stamelt hij dat het toverapparaat van de universiteit gestolen is en dat uw mentor, die als enige de werking van deze machine kent, ontvoerd is. Dit is de ouverture van een boeiend en lors adventure. U scheept in voor een reis langs de verre kusten van Peloria. Langzamerhand ontdekt u wie uw tegenstander is en waar u hem kunt vinden. U helpt vele vrouwen in nood. Op uw tocht komt u terecht op diverse interessante eilanden. Wat dacht u bijvoorbeeld van het eiland waar de tijd achteruit gaat of van het eiland der geile vrouwen (BASt! Red.)? Tijdens uw reis doet u veel ervaring op en u leert allerlei toverkunsten. Uiteindelijk vindt dit alles een climax (*Pardon? Red.*) in de grote slag bij Fort Blackwand, waar u als grote held zegeviert.

VENSTER OP DE WERELD

De windows-achtige schermopbouw doet denken aan 'Wonderland'. Naast een commandovenster, waarin alle mogelijke commando's staan die de parser begrijpt, is er een venster waarin alle voorwerpen die op de actuele locatie te zien zijn, worden opgesomd. Verder een tekstvenster en een venster waarin men naar keuze een aantal zaken zichtbaar kan maken, bijvoorbeeld een overzichtskaart, de inventaris, een beschrijving van de locatie of een mooi plaatje. Qua presentatie is het enige verschil met '*Wonderland*' de vaste plaats van de vensters die, met uitzondering van het tekstvenster, een vaste afmeting hebben.

Het programma kan nagenoeg volledig met de muis (Microsoft standaard) bediend worden. Hierbij is men niet beperkt tot het aanklikken van woorden. Men kan ook in het grafische verster voorwerpen of personen aanklikken. Hierbij gedraagt de parser zich vrij slim, hij weet meestal wel wat u bedoelt. Bij het intikken van tekst gedraagt de parser zich (opzettelijk?) vrij dom. U moet hem echt alles vertellen; hij verzint absoluut niets zelf. Soms is de parser eigenwijs, diegenen die '*Hitchhiker's Guide to the Galaxy*' gespeeld hebben, weten wel wat hier bedoeld wordt. Wanneer men geen muis heeft kan men het adventure door het gecombineerd indrukken van diverse toetsen op het toetsenbord toch spelen zonder tekst in te voeren.



'Spellcasting 101' is een adventure in de stijl en met de kwaliteiten van de beroemde Infocom adventures. Geen wonder, de makers zijn immers ex-Infocom medewerkers. Om een en ander aan te passen aan de eisen van vandaag is het adventure voorzien van fraaie grafische plaatjes (soms voorzien van animatie). Ook auditief wordt men goed bediend. Adlib en MT32 worden ondersteund. Voor de geluidseffecten heeft men gebruik gemaakt van het 'Realsound' procédé om gesampelde geluiden weer te geven via het beepertje van de computer.

Het is aan te raden om dit adventure te spelen vanaf harddisk. Het programma vergt ongeveer 3.5 Mb en loopt vrij traag wanneer men het vanaf floppies speelt. Men kan het inlezen van plaatjes uitschakelen of bij het bereiken van een nieuwe locatie voorrang geven aan het inlezen van tekst. Hierdoor wordt de vertraging redelijk gecompenseerd.

Wanneer men een Roland MT-32 wil aansturen is het absoluut noodzakelijk dat men een originele MPU-401 interface gebruikt. Met andere MIDI interfaces is de kans erg groot dat het programma niet opstart of, erger nog, vastloopt. Aardig detail is de mogelijkheid om tijdens het spel de volledige cast, voorzover men die al is tegengekomen, op het scherm te krijgen. Dit kan van pas komen wanneer men erg lang gespeeld heeft en niet meer precies weet wie wie is.

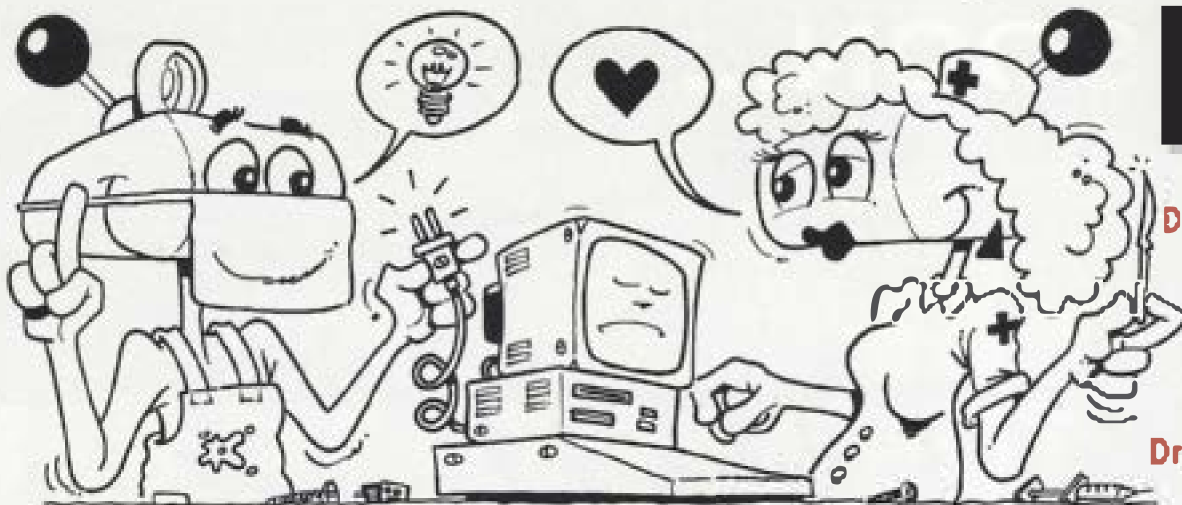
'Sorcerers get all the Girls' is een voortreffelijk adventure. Alle ingrediënten die de ware adventure fanaat doen watertanden zijn aanwezig. Het is in wezen een tekst adventure, dus men kan zijn fantasie de vrije loop laten. De woordgrappen zijn legio en vaak zeer schuin, een goede beheersing van de Engelse taal - beter gezegd het Amerikaans - is dan ook aan te bevelen om optimaal te kunnen genieten. Voor diegenen die zich meer aangetrokken voelen tot de adventures in de stijl van Sierra is dit adventure een goede exercitie om eens kennis te maken met de oervorm van het adventure in een eigentijdse verpakking. Het adventure zit vol humor (soms wel wat wrang) en is tevens een uitstekend geslaagde knipoog naar Larry en de zijnen.

Van harte aanbevolen!

Bas Jansen

PRODUKT INFO

Fabrikant: Legend/Microprose
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 129,00
Videokaarten: CGA/EGA/VGA/MCGA
Muziekkaarten: Adlib/Soundblaster/Roland MT-32 met MPU-401 interface
Importeur: Homesoft



DOKTER

Dokter Stikkie verzoekt alle inzend(st)ers in de brief zelf naam, adres, postcode, woonplaats en telefoonnummer te vermelden. Hij heeft nu een aantal tips zonder afzender - de enveloppes krijgt Dr. Stikkie namelijk niet - en kan dus geen presentje sturen.

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Grijp deze kans op roem: stuur in die tips, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen. De beste tips belonen we met een T-shirt, software of iets wat nog ergens in een hoekje lag.

XENON 2 (MS-DOS)

In Hoog Spel 2 een tip van Anton Hendriks, Vianen voor 'Xenon 2' welke niet geheel juist bleek te zijn. Anton bekende deemoedig zijn fout en zond een herziene tip in. Om die reden mag hij zijn T-shirt houden!

Anton's tip betrof het zogenaamde proletarisch winkelen in dit spel. Stel eerst het betreffende file veilig voordat u wijzigingen gaat aanbrengen. Doe dit door het file te kopiëren en een andere naam te geven. Ga niet knoeien wanneer u geen veiligheidskopie van het file hebt!

Zoek met Norton NU, PCSHELL of een dergelijk programma in het file XENON2.EXE de volgende serie hex code's:

F401F401F4015802E803

Wijs vervolgens deze code's en het daarnavolgende tot de tekst: 'THERE ISN'T ENOUGH ROOM FOR THAT ON YOUR SHIP!'

En net zoals de vorige keer, Dr. Stikkie aanvaardt geen enkele aansprakelijkheid wanneer het spel nu niet meer werkt!

PRINCE OF PERSIA (MS-DOS)

Sommige spelers zitten muurvast in level drie waar de hekken niet open te maken zijn zonder de knoppen in de vloer. Dit is echter wel mogelijk, de schakelaar voor het hek vindt u drie à vier schermen verder. Ga op de schakelaar staan en ren zo snel mogelijk naar links: u kunt dan nog net onder het hek doorglippen.

Volgens Steven Debruyn uit Welle, België is 'Prince of Persia' van Brøderbund het beste spel van de laatste jaren. Alleen vindt hij de tijdlimiet van één uur wat weinig. Om een T-shirt te krijgen heeft Steven het volgende bedacht:

Eenmaal op level drie moet u het spel saven via <CTRL>+<G>. Edit nu het file PRINCE.SAV met bijvoorbeeld PCSHELL (geen hex edit!). Vervang het eerste teken van het file door een dubbele punt en het laatste teken door <ALT>+<7>, een bolletje.
Save vervolgens het file weer en start het spel op. Tijdens het intro <CTRL>+<L> indrukken levert u 58 minuten en zeven levens op!
U kunt deze procedure op elk volgend level herhalen.

Een andere optie werd door Tom Gielkens uit Kontich, België ingezonden.

Verander in het file TOS op disk 1

00 30 16 3C
in
00 30 4E 75

LOST PATROL (MS-DOS)

Voedsel is te vinden op de volgende plaatsen:

- daar waar de SNIPER en GRENADE sectie aangevallen worden
- in de dorpen waar je soms hardhandig op moet treden

Het is overigens mogelijk de situatie van de troepen te verbeteren zonder voedsel te verbruiken. Door steeds tien minuten te rusten krijgt u 2% sterkte en moreel erbij zonder dat dit voedsel kost.

Het is onverstandig in een ongewapend gevecht met een VC terug te trekken (RETREAT). Meestal wordt u dan in de rug geschoten.

WEIRD DREAMS (AMIGA)

Van Marc Effing, Enschede een superkorte weg naar oneindige energie in dit toch vrij moeilijke spel. Stap half door de lachspiegel heen en tik met behulp van de <HELP> toets de Morse code voor S.O.S. in: kort-kort-kort-lang-lang-lang-kort-kort-kort.

OPERATION THUNDERBOLT (AMIGA)

Tik tijdens het spel 'EDOM TAECH' in voor onbeperkte levens.

Ook deze kwam van Marc Effing in Enschede en verdient hem een T-shirt.

ASTRO MARINE CORPS A.M.C. (ALLE COMPUTERS)

Belangrijke code's zijn:

Nostromo
Discovery
Enterprise
Dagobah
Replicant
Krull
Metropolis

Niet alleen dankzij deze tip krijgt ook J. Engee, Den Haag een T-shirt.

BLUE LIGHTNING (LYNX)

Dries Grève uit Deurne, België is verslaafd aan dit spel. Hij zond de code's in:

Mission 2: Bombing Run	PLAN
Mission 3: Convoys	ALFA
Mission 4: Canyon Run	BELL
Mission 5: Islands	NINE
Mission 6: Courier	LOCK
Mission 7: Top Secret	HAND
Mission 8: Night Run	FLEA
Mission 9: Battlefield	LIFE

Het T-shirt is onderweg, Dries.

NINJA WARRIORS (AMIGA)

'Ninja Warriors' vindt Dr. Stikkie een razend moeilijk spel, maar misschien komt dat omdat de Dokter wat moeite heeft met erop los hameren. Dankzij Menno Everaarts en Peter (zonder achternaam) uit Zwolle heeft hij zich toch nog even kunnen vermaken met dit spel. Beide heren verdienen daardoor een T-shirt.

Voordat de cheats ingetikt kunnen worden moet de <CAPS LOCK> aangezet worden. Vergeet niet de spatie's en komma's in te tikken!

the terminator - Ninja ontploft wanneer hij doodgaat
monty python - vijanden lopen achteruit
skippy - vijanden springen
a small step for a man - vijanden springen superhoog

STIKKIE WEET RAAD!

steve austin - zet nu <CAPS LOCK> uit en druk op <S> voor slow motion
cheddas - onbeperkte credits
may the force be with you - onbeperkte energie
warp factor one, mr sulu - zet <CAPS LOCK> uit en druk op 1-6 voor hetzelfde level

KLAX (C64/AMIGA)

C64
Reset na het laden de computer. Tik voor oneindige levens het volgende in:

POKE 27686,137 <RETURN>
SYS 2079 <RETURN>

Amiga
Kies de eerste golf. Druk op elk gewenst moment op <CAPS LOCK> en laat <SPATIEBALK> los.
Na opnieuw indrukken van de <SPATIEBALK> kan met <3> een level overgeslagen worden terwijl <4> het laatste level 100 oproept.

Met dank aan Anders Floor, Lisse (T-shirt).

MIDNIGHT RESISTANCE (C64/AMIGA)

C64
Tik tijdens het titelscherm 'SIAMESE' en u heeft oneindige levens.

Amiga
Tik tijdens de demo

"IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW"

inclusief de spaties en het spel begint met oneindige levens.

SUPER SHINOBI (SEGA MEGA DRIVE)

Uit Capelle a/d IJssel kwam een uitvoerig schrijven van Davy Janse. Vooral het 'Super Shinobi' deel van die brief bezorgt hem zijn T-shirt.

Om met een oneindige hoeveelheid shurikens te starten moet op het keuze scherm 00 shurikens ingevoerd worden. Druk nu zo snel mogelijk op Start, na ongeveer vijf seconden wordt een grote nul zichtbaar en heeft u oneindige shurikens.

Level 1 De Samoerai
Ga staan op het platform links. Kies NINJITSU KARIU en gebruik dit. Loop op de tegenstander af en blijf steken met het mes. Volg hem wanneer hij naar achteren loopt totdat hij explodeert.

Level 2 De Disco Ninja
Dit disco type springt over het gehele scherm, onderwijl shurikens gooiend. Buk en sla of schop hem wanneer hij landt. Ga hiermee door totdat hij bruin wordt en kies en gebruik vervolgens NINJITSU KARIU.

Level 3 De Machine
Ga lopend en springend naar de rechterkant van het scherm. Kies KARIU wanneer de hersens in de pot zichtbaar zijn.

Level 4 De Robot
Kies NINJITSU (IKAZUCHI), loop op hem af en blijf steken. Kijk uit voor de auto's die de robot gooit.

Level 5 De Raket
De raket moet op drie plaatsen vernietigd worden: voor, midden en achter. Begin echter in het midden, dan stopt de vlammenwerper.

Level 6 De Superheld
De held begint als Spiderman en verandert later in een soort Batman. Gebruik eerst NINJITSU KARIU en ga vervolgens met de shurikens op hem af.
Zodra de held Batman geworden is moet u hem springend net zolang met shurikens bestoken totdat hij overleden is.

Level 7 Godzilla
Wanneer u niet minimaal drie levens in reserve heeft, kunt u beter maar niet aan dit level beginnen. Gebruik drie maal MIJIN magie. Is Godzilla na de derde keer nog niet dood ga dan over op NINJITSU KARIU.

Level 8 De Meester
Magie heeft op de Meester geen effect, dus kies het schild. Op de achtergrond wordt ondertussen uw vriendin geplet; om dat te voorkomen moeten messen links door het gat in de muur geworpen worden.

Om de Meester te verslaan is bukwerk en afstand houden noodzakelijk. Werp een mes en spring onmiddellijk om zijn zweep te ontwijken; buk weer.
Dit level is niet eenvoudig, wanneer u het bovenstaande blijft doen - onderwijl in het gat schietend - moet u de Meester kunnen verslaan.

XEVIOUS (MSX)

Druk tijdens het kiezen van toestellen in de scramble mode tegelijkertijd op <F2> <F4> en <SELECT> waarna CONTINUE verschijnt en alle melodietjes uit het spel ten gehore gebracht worden.

SHADOW OF THE BEAST 2 (AMIGA)

Van W. Vancoppenolle uit Brugge, België kregen zowel Hairy d'Emme als Helen Balens een flinke berisping over hun beoordeling van 'SotB2' in Hoog Spel 2.
Volgens W. (de redacteur van de brievenrubriek heeft gelijk, een voormaam staat veel beter) is *SotB2* veel beter dan zowel Harry als Helen denken.
Om dat te bewijzen voegde W. een complete kaart van het spel bij - die komt een volgende keer - plus nog wat nuttige tips.

Zoek eerst het perkament en de ring in de burcht van de Goblins. Betreedt deze burcht niet zonder de bijlen en de fles. Ga naar de oude man en ruil alles in voor een wapen om Zelek te verslaan. Zoek daarna de hoorn en steek de zee over.

Vergeet de 36 goudstukken niet! Deze moeten aan de slak gegeven worden, anders kan men niet naar Karamoon terug gaan.
Om bij de slak te komen moet het ventje met het zwaard over de brug gelokt worden. Zodra hij door de brug gezakt is, is de weg vrij.

GOLVELLIUS (SEGA MASTER SYSTEM)

Er is een betrekkelijk eenvoudige manier om goud bij te vullen. Wanneer u een vallei binnenkomt gaat u vier schermen omhoog. In de linker benedenhoek van het scherm is een klein gat waar Kelesis net in past. Ga met het gezicht naar de aankomende slangen staan en zwaai met het zwaard. Het goud begint nu al snel binnen te stromen!

GHOSTS 'N GOBLINS (NINTENDO NES)

Het is mogelijk zelf te bepalen op welk level begonnen wordt, dit is echter niet eenvoudig.

Tijdens het titelscherm voert u het volgende in: *Rechts* en vuurknop *B*, dit drie maal. Vervolgens *Omhoog*, driemaal *B*, *Links*, driemaal *B*, *Omlaag* en weer driemaal *B*. Kies nu met *A* en *B* het level.

SPY HUNTER (NINTENDO NES)

Voor tien extra wagens drukt u aan het begin van het spel tegelijkertijd *Rechts*, *Select* en *Start* in. Wanneer de tijdklok op nul staat ontvangt u de bonuswagens. Er is echter één maar, de voordien reeds verloren wagens worden van de bonus afgetrokken.

BUBBLE BOBBLE (NINTENDO NES)

Dankzij de code 'DDDDB' kunt u in één speler CONTINUE met *A* en *B* een level uit wereld 1 kiezen.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> <F10>. In te tikken tekst, evenals codes voor spelcomputers, staan tussen aanhalingstekens: "TECHNIQUE", "JUSTIN BAILEY". Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan *cursief*.

OP DE ZEEPKIST

BRIEVEN AAN HOOG SPEL

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer, uw vragen en opmerkingen kwijt. De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Stikloe kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet langer mogelijk.

Beste Hoog Spelers,

'Wizball' is mijn meest favoriete spel. Het lijkt me zo leuk om zelf eens zo'n spel te maken op mijn Amiga. Hoe doe ik dat?

Anton Emmet

Beste Anton,

Er zijn verschillende mogelijkheden. Het is mogelijk in BASIC of zelfs in machinecode te programmeren maar voor de beginner is het verstandiger te werken met programmatuur die erop gericht is spellen te ontwikkelen. Voor de Amiga is dat bijvoorbeeld de 'Shoot 'm up Construction Kit' van Palace software, maar een veelzijdiger programma is 'AMOS'. 'AMOS' kost f 169,50 en is te koop in iedere computerwinkel of grootwarenhuis. Tegenwoordig is er zelfs een Nederlandse AMOS-Club. Voor meer informatie hierover verwijzen wij u naar de AMOSCLUB HOLLAND, Postbus 811686, 3009GD Rotterdam.

Voor Atari ST bezitters bestaat van dezelfde fabrikant Mandarin Software het programma 'STOS The Games Creator'. Dit programma kost ongeveer f 100,00. 'AMOS' en 'STOS' worden geïmporteerd door zowel HomeSoft (023-311241) als het Computer Collectief (020-223573).

Voor MS-DOS kennen we uitsluitend '3D Game Maker' van CRL - minimaal CGA - welke voor f 29,95 te koop is.

Voor C64 waren in het verleden diverse programma's in de handel. De C64 cassette 'Games Creator' van Codemasters hebben we onlangs voor f 14,95 in een V&D aangetroffen.

Beste redactie,

Is het mogelijk Amiga spellen op een PC te spelen. Wat moet er dan aangepast/veranderd worden? Kunt u mij adviseren over een video/graphics kaart? Welk merk/type zijn zondermeer goed of slecht (om spellen op te spelen natuurlijk)? Verder nog veel succes met uw fantastisch mooi, boeiend en interessant blad, ga zo door.

Henk van Hoof
Asten

Waarde Henk,

Amiga spellen op een PC, helaas dat gaat niet. In een aantal gevallen kan een computer dankzij bepaalde software of hardware aanpassingen een andere computer nabootsen maar lang niet alles zal dan werken. Zo bestaat er een C64 emulator voor de Amiga, een Spectrum emulator voor de C64, een Spectrum emulator voor de BBC computer en ga zo maar door. Voor de Amiga zijn er dan ook nog eens de Amax Mackintosh en KCS PC hardware emulatoren. Voor zover wij begrepen werken die goed met serieuze software doch over spellen spelen hebben we nog niets gehoord. We zullen dat eens navragen.

Voor meer algemene informatie over de PC als spelcomputer verwijzen we u naar Hoog Spel 2, pagina 36.

Bedankt voor de lovende woorden!

Geachte Hoog Spel

Het is me nu al enkele keren gebeurd dat een nieuw MS-DOS spel niet bij mij wilde laden en bij de winkelier wel. Zo heb ik laatst 'Testdrive 3' gekocht maar wat ik ook probeer, halverwege het laden loopt alles muurvast. Kunt u mij helpen?

L. Taylor
Amsterdam

Geachte L.,

U bent niet de enige met dit soort klacht en we hebben het eens nageplozen. De hedendaagse MS-DOS software, zeker de EGA/VGA spellen, heeft dermate veel geheugen nodig dat vaak conflicten optreden met zogenaamde TSR of 'RAM residente software'. RAM residente software wordt bij het opstarten van de computer in het geheugen geladen en blijft daar zolang de computer aanstaat. Goede voorbeelden zijn 'Side Kick' en 'PC Tools', doch ook in de Headstart en IBM PS/2 computers wordt met TSR software gewerkt. Om uw 'Testdrive 3' dan ook goed te laten werken kunt u twee dingen doen.

U hernoemt zowel uw AUTOEXEC.BAT als uw CONFIG.SYS file en herstart de computer. Nadat - we gaan ervan uit dat u een harddisk heeft - de C> prompt verschenen is, start u als vanouds uw (spel)programma.

Dit is uiteraard een beetje behelpen. Handiger is dan ook de computer met een zogenaamde 'kale' systeemdisk op te starten. U maakt een systeemdisk aan door een diskette te formatteren met het FORMAT/S commando. Stop daarna deze vers geformatteerde disk in uw A drive en herstart de computer. Daarna start u het (spel)programma op.

Mocht u dan nog steeds problemen hebben dan kan het zijn dat u geen 640Kb doch slechts een 512Kb computer heeft. Voor met name VGA spellen heeft u toch al snel 640Kb nodig. Tot slot, het is uiteraard altijd mogelijk dat het uw exemplaar van het spel defect is. Raadpleeg daarvoor uw handelaar.

Beste Redactie,

Als Amiga 500 eigenaar was ik aangenaam verrast door jullie blad. Nummer 1 heb ik niet gezien maar 2 mag er zeker zijn.

Kunnen jullie voor de Belgische lezers niet de prijzen in franken vermelden?

Verder heb ik ook een vraag......

Kurt Decoene
Wevelgem, België

Beste Kurt,

De serie hardware vragen na .... hebben we doorgespeeld aan enkele deskundige bedrijven die ongetwijfeld met een antwoord zullen komen. Wat die prijzen betreft, met ingang van Hoog Spel 4 staat bij ieder spel de Belgische prijs vermeld. Tot die tijd zult u zich moeten behelpen met de tabel onderaan deze pagina.

U kunt overigens vorige nummers van Hoog Spel te bestellen door overmaking van f 7,95 per exemplaar op een onzer rekeningen. Vermeldt altijd welke nummers u hebben wilt. Belgische lezers worden verzocht geen geld over te maken doch een eurocheque in Nederlandse guldens te sturen. Wanneer u het geld naar een van onze rekeningen overmaakt zijn de bankkosten namelijk hoger dan het bedrag dat u stort.

Geachte redactie,

Wat betekenen toch al die rare afkortingen die ik overal in jullie blad tegenkom? Ik doel hierbij op NES, NGB, SMS en SMD.

Robbert Wellnar
Amsterdam

Beste Robbert,

Om niet iedere keer weer kostbare ruimte te verspillen met lange namen korten we bekende begrippen af. Zo staat NES voor Nintendo Entertainment System, de gewone Nintendo spelcomputer, terwijl NGB Nintendo Gameboy betekent. SMS is Sega Master System, SMD staat voor Sega Mega Drive. Overigens kun je alle gebruikte afkortingen terugvinden in de tabel op pag. 4, de inhoudsopgave.

BELGISCHE PRIJSLIJST

NL f	BFR
14.95	299
19.95	399
24.95	499
29.95	599
39.95	799
49.50	999
59.50	1199
69.50	1399
79.50	1599
89.50	1799
99.00	1999
109.00	2199
119.00	2399
129.50	2599
139.50	2799
149.50	2999
159.50	3199
169.00	3399
179.00	3599
189.00	3799
199.00	3999

TIME SOFT - Software en toebehoren

Basilicumweg 335 - 1313 EG Almere - Tel: 03240-31405
dinsdag t/m vrijdag van 10 - 6 uur, zaterdag van 10 - 5 uur.

Heb je nog geen gratis abonnement op het tijdschrift

Computer Thuis

Stuur dan een berichtje met je naam, adres en computer systeem naar:
Basilicumweg 335
1313 EG Almere

Dan blijf je op de hoogte van allerlei voordelige aanbiedingen.

MT TELCOM II MSX MODEM

met software in ROM
voor MSX-1&2
met of zonder disk

ƒ 149,00

Originele Western Digital 20Mb harddisk

(3.5" met extra 5.25 frame)
XT Harddisk controller
geheel compleet met Kabelset
samen voor

ƒ 499,00

natuurlijk INKLUSIEF BTW

MSX 1 & 2 (Mega)ROMS aanbiedingen

Elevator Action	29,95
Flight Simulator (Ned. handl.)	49,95
Guardic	39,95
Knightmare (Konami)	49,50
Mirai	49,95
Xanadu	59,50
American Soccer MSX-2	49,50
Andorogynus MSX-2	39,95
Famicle Parodic MSX-2	49,95
Fireball MSX-2	49,95
Earl Warriors MSX-2	49,95
Rastan Saga MSX-2	39,95
Return to Yelda MSX-2	49,50
Super Mirai MSX-2	49,95
Super Tritorn MSX-2	39,95
Yaksa MSX-2	49,95

Commodore C 64

Voordelige software op diskette

Jet Simulator	29,95
Up Periscope!	29,95
Stealth Mission	29,95
Thunderchopper	29,95
Sub Battle	24,95
Legend of Blacksilver	24,95
Dive Bomber	24,95
Impossible Mission 2	24,95
4x4 Off Road Racing	24,95
Winter Games	24,95
The Games - Summer Edition	24,95
Final Assault	24,95
California Games	24,95
Battleship	24,95
Axe of Rage	24,95
Spy vs Spy III	24,95

Voordelige PC/MS-DOS software

Jet simulator SubLogic	39,95
UFO simulator SubLogic	39,95
Up Periscope! SubLogic	39,95
The Games - Winter Edition	39,95
The Games - Summer Edition	39,95
Omnicron Conspiracy	39,95
Impossible Mission 2	39,95
Powerboat USA	39,95
Death Sword	39,95
California Games	39,95
Techno Cop	39,95
Tower Toppler (Nebulus)	39,95
Space Station Oblivion	39,95
Airborne Ranger	39,95
MicroProse Soccer	39,95
Don't go Alone	39,95
Carrier Command	39,95
Keef the Thief	39,95

SUPERSTUNT Konami MSX MegaRom SHALOM

Tijdelijke actieprijs

ƒ 19,95

SHUFFLE UP

Een (schuif) puzzel programma voor PC/MS-DOS
Vereist minimaal CGA

In voordelige actie-verpakking

ƒ 19,95

MT2400 PC MODEM

Intern - Hayes compatible
V21,V22,V22bis 300,1200, 2400 baud
Kema gekeurd - Officieel toegelaten
Auto-dial,-answer,-baudrate detectie
Een volledig Nederlands product
Nederlandse software
Nederlandse garantie
En toch maar

ƒ 299,00

Bel voor bestellingen en inlichtingen: 03240 - 31405
Bij verzendingen tot ƒ 100,00 wordt ƒ 5,00 portokosten in rekening gebracht.
Bij rembourse-menten wordt altijd ƒ 10,00 berekend.

HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

MS-DOS

Sim Earth
Opvolger van Sim City: planeetsimulatie
640K Herc/CGA/EGA/VGA/MCGA
DOS001 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Covert Action
Zie recensie pag. 26
CGA/EGA, 640K VGA/MCGA
DOS002 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Duck Tales
Arcade adventure naar de beroemde Disneyfilm
CGA/EGA
DOS003 ƒ 89,50/Bfr. 1799

Links
Zie recensie pag. 18
640K VGA/MCGA
DOS004 ƒ 129,50/Bfr. 2599

F19 Stealth Fighter
MicroProse vluchtsim. Hoog Spel 1 pag. 16
CGA/EGA/VGA
DOS005 ƒ 139,50/Bfr. 2799

King's Quest 4
Sierra adventure
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS033 ƒ 129,50/Bfr. 2599

King's Quest 5
Deel 5 van de beroemde serie. Adventure voor beginners, recensie pag. 31
DOS006 EGA/PS/2/MCGA
ƒ 139,50/Bfr. 2799
DOS007 640Kb 286/386 VGA (AT)
ƒ 149,50/Bfr. 2999

F15 II Strike Eagle
De volledig aangepaste versie simulator van MicroProse
Herc/CGA/EGA/ 640K VGA
DOS009 ƒ 139,50/Bfr. 2799

M1 TankPlatoon
Abrams tanksimulatie MicroProse
CGA/EGA/VGA
DOS010 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Lord of the Rings
Tolkien adventure
640K CGA/MCGA/VGA
DOS011 ƒ 129,50/Bfr. 2599

Quest for Glory 2
Sierra, zie pag. 33
Herc/CGA/640K EGA/VGA
DOS012 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Lightspeed
Zie recensie pag. 36
CGA/EGA/ 640K VGA
DOS013 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Das Boot
Strategische duikbootsimulatie gebaseerd op de beroemde film
CGA/EGA 640K VGA
DOS025 ƒ 119,00/Bfr. 2399

Railroad Tycoon
Treinsimulatie, Hoog Spel 1 pag. 60
CGA/EGA/ 640K VGA
DOS014 ƒ 129,00/Bfr. 2599

Red Baron
Sierra's grandioze WOI vluchtsimulator
DOS015 CGA/EGA ƒ 139,50/Bfr. 2799
DOS016 VGA(AT) ƒ 139,50/Bfr. 2799

Future Wars Time Traveller
Cinematique adventure,
Hoog Spel 2 pag. 52
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS030 ƒ 89,50/Bfr. 1799

Rise of the Dragon
Adventure, zie pag. 21
DOS018 CGA/EGA
ƒ 139,50/Bfr. 2799
DOS019 VGA (AT) ƒ 139,50/Bfr. 2799

Secret of Monkey Island
Lucasfilm, humoristisch piraten adventure, Hoog Spel 2 pag. 59
CGA/EGA 640K VGA
DOS020 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls
Zie recensie pag. 58
DOS021 ƒ 119,00/Bfr. 2399

Silent Service 2
Duikbootsimulatie,
recensie Hoog Spel 2 pag. 28
DOS022 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Stellar 7
Sierra, 3D arcade actie in space
Digitale spraak op Soundblaster
640K CGA/EGA/VGA
DOS031 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Testdrive III
Autorace, recensie Hoog Spel 2 pag. 40
640K EGA/VGA
DOS023 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Tracon 2
Luchtverkeersleiding simulatie,
Hoog Spel 1, pag. 34
Met ned. handl. en extra boek over Luchtverkeersleiding
Inclusief Schiphol, te koppelen met F19/Ms simulator
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS024 ƒ 169,50/Bfr. 3399

Goldrush
Sierra adventure in het Wilde Westen
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS026 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Kick Off 2
De beste voetbalsimulatie,
Hoog Spel 1, pag. 46
EGA/VGA (niet voor 512K EGA)
DOS028 ƒ 89,50/Bfr. 1799

Mid-Winter
Strategisch actie spel
Hoog Spel 1, pag. 48
EGA/VGA
DOS035 ƒ 119,00/Bfr. 2399

Wonderland
Adventure, zie pag. 19
DOS017 ƒ 119,00/Bfr. 2399

A10 Tank Killer
Sierra/Dynamix vluchtsimulator
CGA/EGA/VGA
DOS029 ƒ 119,00/Bfr. 2399

Hero's Quest
Sierra adventure
CGA/EGA/VGA
DOS032 ƒ 129,50/Bfr. 2599

Life & Death 2 The Brain
Operatie simulatie voor de liefhebber
640K EGA/VGA
DOS034 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Space Quest 3
Humoristisch ruimte adventure
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS036 ƒ 129,50/Bfr. 2599

World Atlas
Verenig het nuttige met het aangename,
Een wereldatlas in uw PC
640K EGA/VGA
DOS038 ƒ 199,00/Bfr. 3999
DOS039 CD-ROM ƒ 359,00/Bfr. 6999

AMIGA

A10 Tank Killer (1 Mb)
Sierra/Dynamix vluchtsimulator
AMI001 ƒ 119,00/Bfr. 2399

F19 Stealth Fighter
MicroProse vluchtsim.; Hoog Spel 1 pag. 16
AMI002 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Gunship
MicroProse helikopter simulatie
AMI003 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Kick Off 2
Het voetbalspel, Nederlandse versie
Recensie Hoog Spel 1, pag. 46
AMI004 ƒ 79,50/Bfr. 1599

Powermonger
Zie recensie pag. 5
AMI005 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Robocop 2
Zie recensie pag. 34
AMI006 ƒ 89,50/Bfr. 1799

Mid-Winter
Strategisch actie spel
Hoog Spel 1, pag. 48
AMI019 ƒ 119,00/Bfr. 2399

Total Recall
Zie recensie pag. 23
AMI007 ƒ 89,50/Bfr. 1799

Codename: Iceman
Zie recensie Hoog Spel 1 pag. 52
AMI014 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Chip's Challenge
Waanzinnig doolhofspel,
zie Hoog Spel 4
AMI022 ƒ 89,50/Bfr. 1799

Goldrush
AMI015 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Chaos Strikes Back (1Mb)
Opvolger van Dungeonmaster
AMI010 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Loom
Lucasfilm adventure voor beginners
AMI018 ƒ 99,00/Bfr. 1999

M1 Tank Platoon
Abrams tanksimulatie MicroProse
AMI020 ƒ 109,00/Bfr. 2199

AMOS Games Creator
Maak uw eigen spellen
AMI021 ƒ 149,50/Bfr. 2999

King's Quest 4 (1Mb)
AMI011 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Colonel's Bequest (1Mb)
AMI012 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Conquests of Camelot (1Mb)
AMI013 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Manhunter 1 (1Mb)
AMI016 ƒ 119,00/Bfr. 2399

Manhunter 2 (1Mb)
AMI017 ƒ 119,00/Bfr. 2399

ATARI ST

F19 Stealth Fighter
MicroProse vluchtsim. Hoog Spel 1 pag. 16
ST001 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Kick Off 2
Het voetbalspel, Nederlandse versie
Recensie Hoog Spel 1, pag. 46
ST002 ƒ 79,50/Bfr. 1599

Powermonger
Zie recensie pag. 5
ST003 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Robocop 2
Zie recensie pag. 34
ST004 ƒ 89,50/Bfr. 1799

Total Recall
Zie recensie pag. 23
ST005 ƒ 89,50/Bfr. 1799

Loom
Lucasfilmadventure voor beginners
ST014 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Mid-Winter
Strategisch actie spel
Hoog Spel 1, pag. 48
ST015 ƒ 119,00/Bfr. 2399

King's Quest 4 (1Mb) (DS)
ST007 ƒ 139,50/Bfr. 2799

M1 Tank Platoon
Abrams tanksimulatie MicroProse
ST016 ƒ 109,00/Bfr. 2199

STOS Games Creator
Maak uw eigen spelen
ST017 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Colonel's Bequest (DS)
ST008 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Conquests of Camelot (DS)
ST009 ƒ 139,50/Bfr. 2799

Codename: Iceman (DS)
Zie recensie Hoog Spel 1 pag. 52
ST010 ƒ 129,50/Bfr. 2599

Goldrush
ST011 ƒ 99,00/Bfr. 1999

Manhunter 1 (DS)
ST012 ƒ 109,00/Bfr. 2199

Manhunter 2 (DS)
ST013 ƒ 109,00/Bfr. 2199

LET OP! ALLE ST-SOFTWARE KLEUR!
DS = DUBBELZIJDIGE DISK

C64

Back to the Future 2
Gebaseerd op de film
COM001 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
COM002 disk ƒ 55,00/Bfr. 1099

Chip's Challenge
Waanzinnig doolhof spel,
zie Hoog Spel 4
COM003 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
COM004 disk ƒ 55,00/Bfr. 1099

USS John Young
Actie en simulatie op een kruiser
Nederlandse versie
COM005 cass ƒ 25,00/Bfr. 499
COM006 disk ƒ 35,00/Bfr. 699

Duck Tales
Gebaseerd op de film
COM007 disk ƒ 59,50/Bfr. 1199

Robocop 2
Zie recensie pag. 34
COM008 ROM ƒ 79,95/Bfr. 1599

Shadow of the Beast
Prachtig op de Amiga, nu ook voor C64
COM009 ROM ƒ 79,95/Bfr. 1599

ASPAR Grand Prix
Motorracen
COM010 ROM ƒ 79,95/Bfr. 1599

Alle prijzen inclusief BTW.
Betaling kan geschieden via Giro of Eurocheque, bank- of giro rekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens of door overmaking van het bedrag in Belgische frank en op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden.

Stuur nooit geld! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.

NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours:
ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 100,00/Bfr. 2000: ƒ 12,00/Bfr. 250 kosten
Verzending boven ƒ 100,00/Bfr. 2000: geen kosten
Verzending onder rembours is alleen mogelijk binnen Nederland.

SPECIALE SERVICE VOOR HOOG SPEL LEZERS

Bent u op zoek naar speciale software en kunt u deze nergens vinden? Een fax (020 6120053) of briefje naar Het Betere Spel en wij zullen ons uiterste best doen het programma voor u te verkrijgen!

NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist?
Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spellen na te bestellen.
Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s).
(Voor België: Zend een Eurocheque voor het juiste bedrag in Hfl.)

Hoog Spel 1

Spellen: 'Anarchy', 'Apprentice', 'Centurion', 'Chips Challenge', 'Codename: Iceman', 'F19 Stealth Fighter', 'Gauntlet', 'Hoyles Book of Games 2', 'Kick Off 2', 'Klax', 'Lost Patrol', 'Mad Winter', 'Nuclear War', 'Operation Stealth', 'Oriental Games', 'PGA Tour Golf', 'Player Manager', 'Powerboat USA', 'Pro Tennis Tour', 'Ra', 'Railroad Tycoon', 'Secret of the Silverblades', 'Silent Assault', 'Simeon's Quest', 'Tracon II', 'Treasure Trap'.

Naast de vaste rubrieken ondermeer artikelen over de Atari Lynx, tien jaar adventures van Sierra On-Line en de Powarcade, een gokkast voor thuis.

Hoog Spel 2

Spellen: 'Battle Chess 2', 'Blue Lightning', 'Buck Rogers', 'Corporation', 'Dragonflight', 'Electrocop', 'Future Wars', 'Gold of the Aztecs', 'The Immortal', 'Ishido', 'James Pond', 'Klax', 'Kwik', 'Legend of Faerghail', 'Lord of the Sword', 'Lotus Esprit Turbo Challenge', 'Murder', 'Nightbreed', 'Over the Net', 'Plotting', 'Ports of Call', 'Projectyle', 'Revenge of the Gator', 'Rogue Trooper', 'Sultan', 'Secret of Monkey Island', 'Shadow of the Beast 2', 'Silent Service 2', 'The Spy Who Loved Me', 'Stormlord', 'Subbuteo', 'Supremacy', 'Team Yankee', 'Tennis Ace', 'Testdrive III', 'Thunderforce II', 'UN Squadron', 'Wonderboy III' en 'Zoom'.

Naast de vaste rubrieken ondermeer de Nintendo Game Boy en de C64GS, uniek nieuws over de C65 van Commodore en cartridgesoftware voor de Amiga. Bovendien een historisch overzicht van het fenomeen spelcomputers, een artikel over het gebruik van PC's als spelcomputers en het laatste nieuws over de samenwerking tussen IBM en Sega.

Zendt of fax onderstaande bon of kopie naar
Het Betere Spel, Postbus 59269, 1040KG Amsterdam, fax 020-6120053

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 4
Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.
MS DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....
Adres: ....
Woonplaats: .... Postcode: ....
Computer: .... Drive: 3,5" / 5,25"

Stuur mij a.u.b. de volgende titels toe:

1. .... Bestnr.: ....
2. .... Bestnr.: ....
3. .... Bestnr.: ....
4. .... Bestnr.: ....

(doorstrepen wat niet verlangd)

Totaalbedrag van mijn bestelling	ƒ/Bfr	....
Abonnee korting 10%	ƒ/Bfr	....
OF		
Nieuwe abonnee korting 25%	ƒ/Bfr	....
Subtotaal	ƒ/Bfr	....
Verzendkosten	ƒ/Bfr	....
Remboursekosten	ƒ	....
Totaal bedrag	ƒ/Bfr	....

Handtekening
(bij minderjarigen, voogd of een der ouders)
....

datum:
....

❑ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw Bank / Giro / Belgische bankrekening (doorhalen wat niet) overgemaakt onder vermelding .... (naam en postcode)
❑ Graag had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland).

Hoog Spel Lezers Service, Postbus 59269, 1040 KG Amsterdam, fax 020 6120053, inschrijving KvK Amsterdam onder nr. 222835 Bank ABN 51.75.53.854 t.n.v. Rampeela BV. Postbank 4461 6 t.n.v. Rampeela B.V., Bank België: ABN Antwerpen 721-520 6427-40

BINGO, EEN PRIJS EEN PRIJS!

Wegens ruimtegebrek in Hoog Spel 2 konden we de uitslag en de trekking van het eerste deel van onze superprijsvraag niet meer plaatsen.
Voordat we de oplossingen nu geven, moeten we echter eerst even met de billen bloot. Er stond namelijk een foutje bij vraag 5, onze excuses hiervoor. Gelukkig begrepen de meeste inzenders de bedoeling. We hebben echter besloten om alle antwoorden op deze vraag goed te keuren.

De juiste antwoorden op de vragen (en de pagina van Hoog Spel nummer 1 waar dit kon worden gevonden) zijn als volgt:

1. Het vierde woord uit de titel van een klassieke film waarin Peter Sellers drie glansrollen vervult. (8)
   Dr. Strangelove: Or, how I learned to stop worrying and love the bomb (pag. 28)

2. De titel van het nieuwe spel van Delphine. (9, 7)
   Operation Stealth (pag. 24)

3. De titel van het spel waarin de joystick kan worden geprogrammeerd. (8, 5)
   Oriental Games (pag. 18)

4. Op welk sport baan worden de kenniswedstrijden van Het Melkhuisje gespeeld? (6)
   Gravel (pag. 44)

5. De titel van het spel waarmee Mike Singleton op de VIC20 baanbrekend werk verrichtte. (9)
   Shadowfax (pag. 49) (En dus niet 'Shadowfire' zoals abusievelijk werd beweerd.)

6. In welk spel moet u een voetbalclub naar de top leiden? (6, 7)
   Player Manager (pag. 47)

7. Welk softwarehuis stelt u in staat een plaatsje in het hart van Cleopatra te veroveren? (10, 4)
   Electronic Arts (pag. 58)

8. De voornaam van de schrijver van het boek waarop het spel 'Wonderland' gebaseerd is. (5)
   Lewis Carroll (pag. 23)

EN DAN NU DE PRIJSWINNAARS:

Hoofdprijs, Atari Lynx:
A.E. Moussault, Veghel

1e prijs, ƒ 250,00 software:
Kelly Veerman, Volendam

2e prijs, ƒ 100,00 software:
Pascal Gilis, Opwijk - België

3e t/m 10e prijs, een spel:
Mike Eltertsen, Pannerden
M. Pelser, Zaandam
René Janssen, Almere
Manfred Strijntjes, Doesburg
W.L. Horinge, Den Haag
G. Vlasbloem, Edam
Alain Hemelijn, Brecht - België
André Peters, Hoofddorp

11e t/m 25e prijs, T-Shirt:
E. Speek, Amstelveen
Marnix Saelemans, Bruggenhout - België
Don Tromel, Haarlem
Laurens van Charante, Hellevoetsluis
Ed Dreijer, Amsterdam
Günther Himbrecht, Roeselare - België
Freddy van Zele, Eeklo - België
Stefan de Wee, Rhoon
Leon Helmink, Leiden
Gunter Hendrickx, Neerpelt - België
E. Jansen, Heerhugowaard
R. Waterman, Lelystad
Michiel Pekeltanne, Uithoorn
Philippe Melard, Riemst - België
J. Stoopendaal, Ravenswoud

Alle prijswinnaars hebben inmiddels persoonlijk bericht en de door hun gewonnen prijzen ontvangen.

Uitslag Kick Off 2 wedstrijd:
Bijna een jaar is Nederland de vorig jaar in Italië geïncasseerde klap nog niet helemaal te boven. Ook op het gebied van computervoetbal wordt Holland op overtuigende wijze verslagen door onze gewaardeerde zuiderburen. Na rijp beraad heeft de jury onderstaande inzenders beloond met een prijs in contanten.

1e prijs ƒ 200,00:
Gérard Vandenacker, Antwerpen - België
2e prijs ƒ 100,00:
Peter de Rooy, Rotterdam
3e prijs ƒ 50,00:
W.M.P. van Malsen, Maastricht

Dan rest ons nog de verloting van spellen onder de inzenders van het enquêteformulier uit Hoog Spel 1.

De namen van de gelukkigen die als eerste uit de hoge hoed werden geloverd zijn:
J.A. Klein, Breda
Leslie Wouters, Hulssen (Gld)
Luuk van Huët, Groenlo

Wij wensen iedereen veel plezier met de door hem of haar gewonnen prijs.

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK PRIJSVRAAG

Dankzij de medewerking van Accolade hebben wij voor de lezers van Hoog Spel onze zweterige handjes weten te leggen op niet minder dan 10 videobanden met daarop de speelfilm *Elvira, Mistress of the Dark*. Helaas zijn de videobanden uitsluitend op VHS verkrijgbaar en is de film niet in het Nederlands ondertiteld.
Als troostprijs verloten we ook nog eens 10 fraaie kleurenfoto's (formaat 20X25 cm.) met handtekening van *Elvira*.

Het scenario van de film wijkt af van het spel zoals dat elders in Hoog Spel wordt besproken, vandaar dat hier een korte inhoud van deze rolprent volgt: Elvira heeft $ 50.000 nodig voor het produceren van haar eigen Las Vegas show. Haar pogingen lopen op niets uit, tot blijkt dat haar oud-tante Maud overleden is en Elvira enig erfgename is.



De erfenis bestaat uit een groot huis, een kookboek en een poedel. Het huis verkeert in zeer slechte staat, dus Elvira's pogingen het te verkopen stranden. Intussen blijken bedriegers het op haar erfenis te hebben voorzien. Het belangrijkste doelwit van de oplichters is het kookboek. Het is dan ook geen gewoon kookboek, maar het staat vol recepten voor toverdrankjes. Nodeloos te zeggen dat Elvira in deze horror/comedy de fatsoensrakkers - die het stadje waar in ze is beland bevolken - de haren meermalen ten berge doet rijzen met haar onaangepaste gedrag.

WAT MOET U DOEN?

Natuurlijk doen wij niet zomaar afstand van deze begeerlijke prijzen. Wanneer u wilt meedoen aan deze prijsvraag, zult u een beroep moeten doen op uw fantasie en literaire talent. Beschrijf, in maximaal 250 woorden, uw allereerste ontmoeting met Elvira.

(Fragmenten van) de leukste inzendingen zullen (mits ons gevoel voor goede smaak dit toestaat) in een volgende aflevering van Hoog Spel worden gepubliceerd.

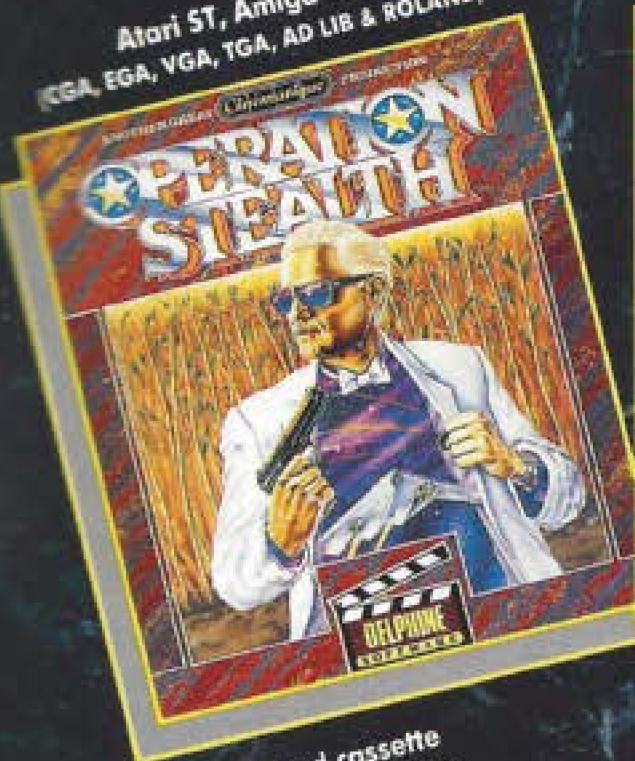
Stuur uw inzending uiterlijk 15 april 1991 aan:

HOOG SPEL - ELVIRA WEDSTRIJD
POSTBUS 59269
1040 KG AMSTERDAM

Medewerkers van Hoog Spel, van Tongeren Repro en Fonts + Files zijn van deelname uitgesloten. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

IT'S GOT TO BE GREAT

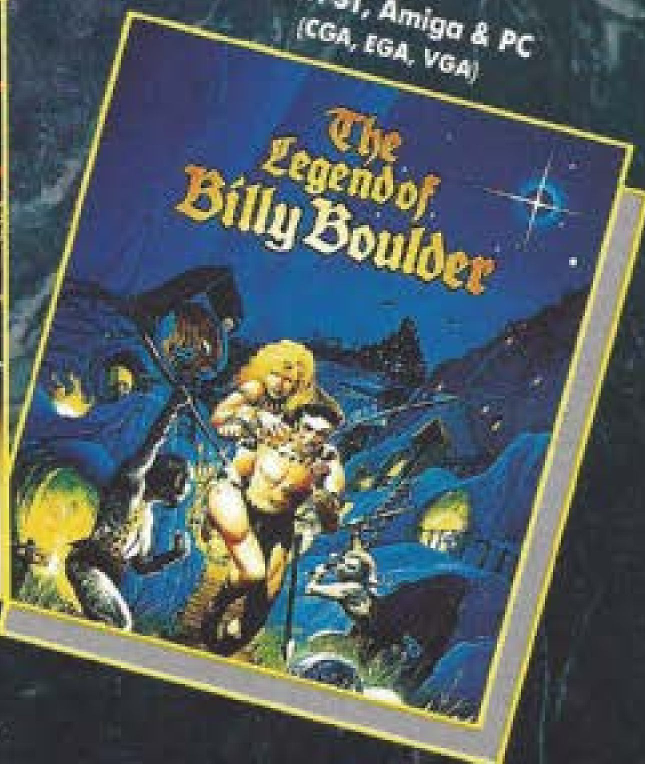
Atari ST, Amiga & PC (CGA, EGA, VGA, TGA, AD LIB & ROLAND)



Atari ST, Amiga & PC



Atari ST, Amiga & PC (CGA, EGA, VGA)



CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST

Super Monaco GP

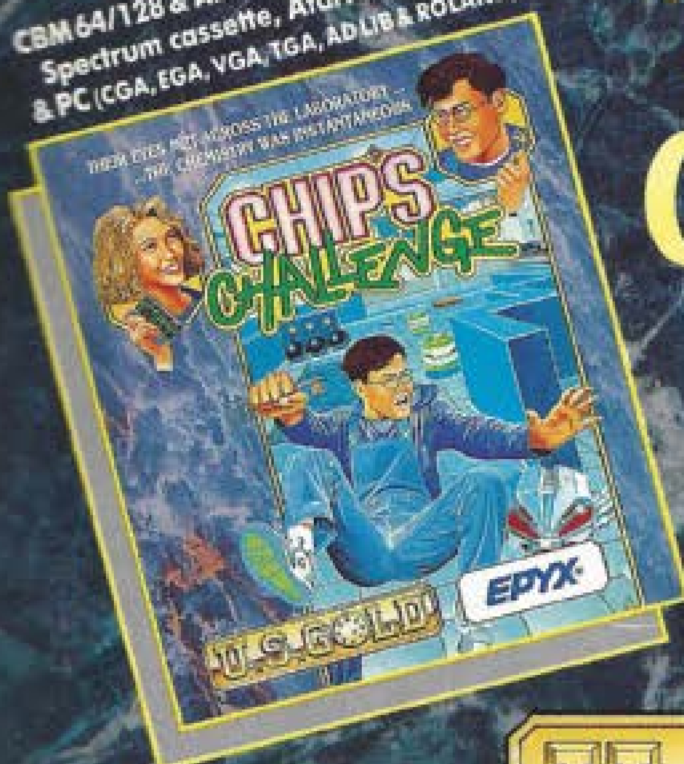
CBM 64/128 & Amstrad 6128, 6128+ cassette & disk, Spectrum 128K,+2,+3 cassette, Atari ST, Amiga



Atari ST, Amiga & PC (EGA, MCGA, VGA, TGA & REAL SOUND™)

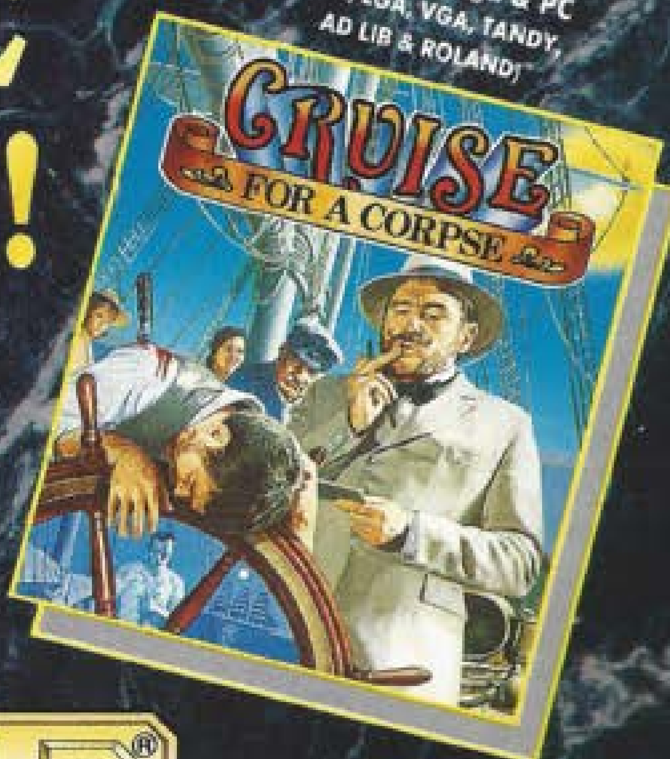


CBM 64/128 & Amstrad cassette & disk, Spectrum cassette, Atari ST, Amiga & PC (CGA, EGA, VGA, TGA, AD LIB & ROLAND)



TO BE GOLD!

Atari ST, Amiga & PC (CGA, EGA, VGA, TANDY, AD LIB & ROLAND)



Distributie Nederland: HomeSoft
Küppersweg 63-65
2031 EB Haarlem
Telefoon: 023-311241
Telefax: 023-318488

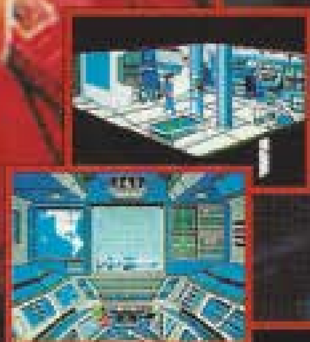
Distributie België: T.S.D.
Küppersweg 65
2031 EB Haarlem
Telefoon: 023-319273
Telefax: 023-310400

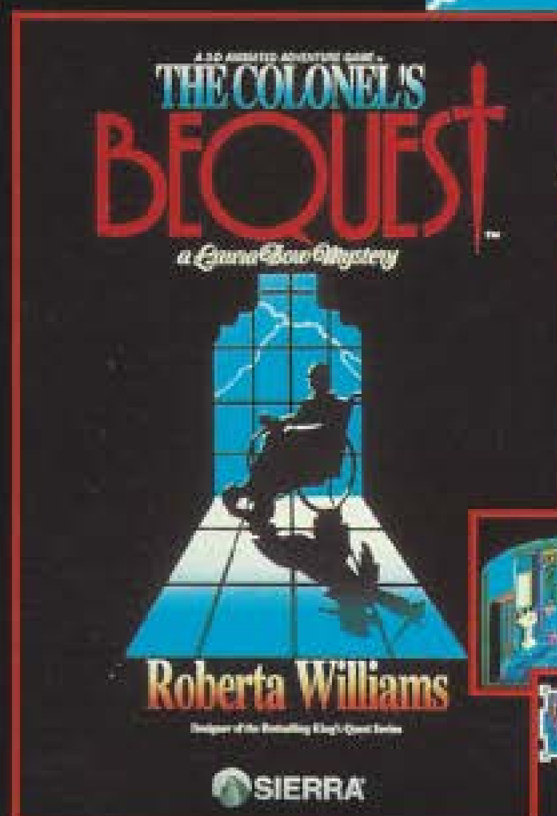


BIJ UW DEALER



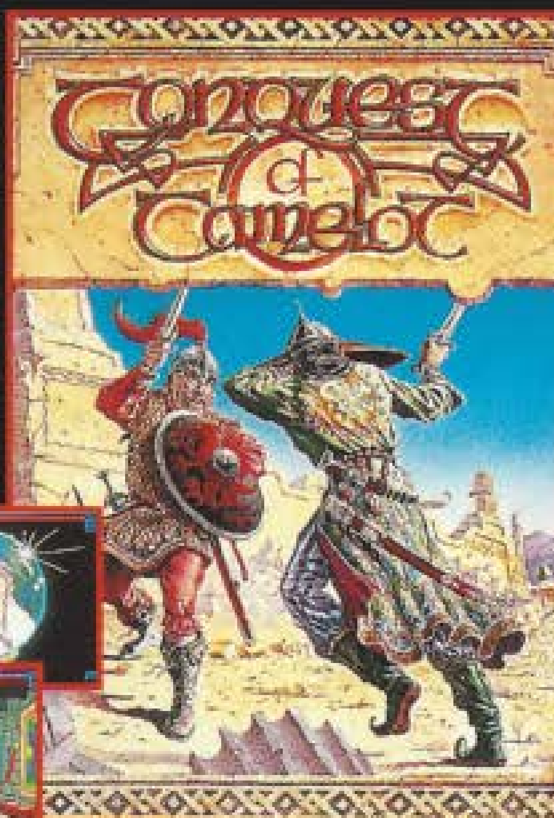

ICEMAN

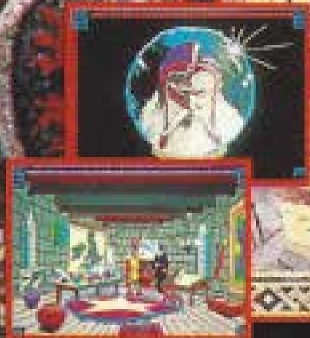


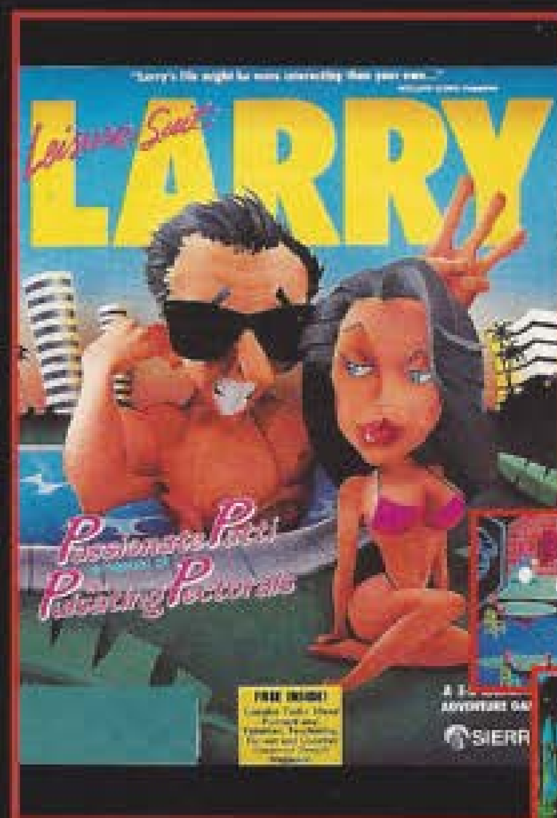

THE COLONEL'S
BEQUEST
a Laura Bow Mystery
Roberta Williams
SIERRA






Conquest of Camelot




Leisure Suit LARRY
Passionate Patti
Pulsating Pectorals






SIERRA®